

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号  
特開2003-38858  
(P2003-38858A)

(43) 公開日 平成15年2月12日 (2003.2.12)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

識別記号

F I

フォーマット (参考)

A 6 3 F 13/12  
13/10

A 6 3 F 13/12  
13/10

C 2 C 0 0 1

審査請求 未請求 請求項の数26 O L (全 26 頁)

(21) 出願番号 特願2002-143794(P2002-143794)  
(62) 分割の表示 特願2000-595753(P2000-595753)の  
分割  
(22) 出願日 平成12年1月28日 (2000.1.28)  
  
(31) 優先権主張番号 特願平11-20078  
(32) 優先日 平成11年1月28日 (1999.1.28)  
(33) 優先権主張国 日本 (J P)  
(31) 優先権主張番号 特願平11-233226  
(32) 優先日 平成11年8月19日 (1999.8.19)  
(33) 優先権主張国 日本 (J P)  
(31) 優先権主張番号 特願平11-269525  
(32) 優先日 平成11年9月22日 (1999.9.22)  
(33) 優先権主張国 日本 (J P)

(71) 出願人 000132471  
株式会社セガ  
東京都大田区羽田1丁目2番12号  
(72) 発明者 橋本 博忠  
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会  
社セガ内  
(72) 発明者 橋本 晴幸  
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会  
社セガ内  
(74) 代理人 100079108  
弁理士 稲葉 良幸 (外2名)

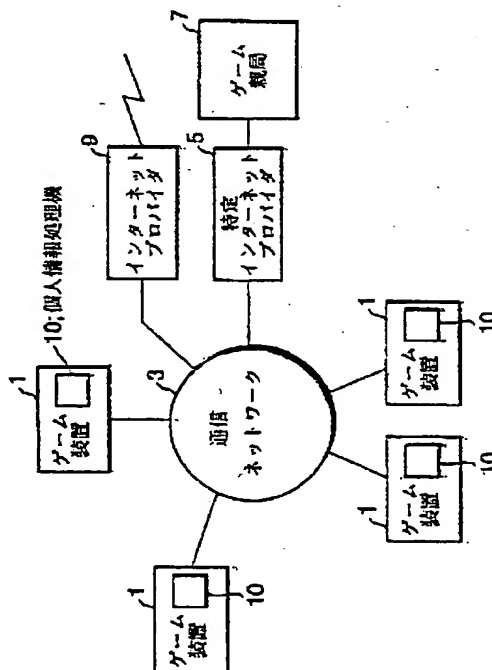
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ネットワークゲームシステム、これに使用されるゲーム装置端末及び記憶媒体

(57) 【要約】

【課題】 ネットワークゲームシステムに接続する他の  
遊戯者の情報が遊戯者に十分判るようにしたシステムを  
提供する。

【解決手段】 このゲームシステムは、複数のゲーム装  
置1、1、…が通信ネットワーク3を介してゲーム親局  
7に接続され当該ゲーム親局7を介して各ゲーム装置  
1、1、…間で通信ゲームアプリケーションを実行でき  
る。また、このゲームシステムでは、ゲーム装置1、  
1、…の間で通信ゲームアプリケーションを実行してい  
るときに遊戯者間の個人情報を交換できる個人情報処理  
手段10、10、…を各ゲーム装置1、1、…に設けた  
ものである。したがって、ゲームの終了時やゲーム開始  
時に相手と個人情報処理手段10、10、…を介して個  
人情報を名刺という形態で交換することができる。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数のゲーム端末装置が互いに接続され、各端末装置が所定のゲームアプリケーションプログラムを実行できるように構成されてなるネットワークゲームシステムにおいて、個々のゲームアプリケーションプログラムに関する情報を管理するための複数のゲームサーバーと、  
前記ゲームサーバーとは別に設けられ、前記複数のゲームサーバーに対して共通に適用され、前記端末装置から各ゲームサーバーへのアクセスの許可又は不許可を判定する機能を備えた認証サーバーと、を有するネットワークゲームシステム。

【請求項2】 前記共通の認証サーバーは、前記端末装置から各ゲームサーバーへアクセスするための初期登録、並びに登録後におけるゲームサーバーへのアクセス許可又は不許可の判定を行う、ことを特徴とする請求項1記載のネットワークゲームシステム。

【請求項3】 前記共通の認証サーバーには、複数のゲームサーバーのそれぞれから、ゲーム端末装置の情報が入力され、登録されることを特徴とする請求項1又は請求項2記載のネットワークゲームシステム。

【請求項4】 前記情報は、前記ゲームサーバーへのアクセスを不許可とする悪質な行為を実行したゲーム端末機を特定する情報である、ことを特徴とする請求項3記載のネットワークゲームシステム。

【請求項5】 前記ゲームサーバーへのアクセス不許可は、前記悪質な行為の重要さに基づいて判定すると共に、当該判定が期間、ゲーム内容を含む要件の段階的な限定が付加される、ことを特徴とする請求項4記載のネットワークゲームシステム。

【請求項6】 複数のゲーム端末装置が互いに接続され、各端末装置が所定のゲームアプリケーションプログラムを実行できるように構成されてなるネットワークゲームシステムにおいて、前記各ゲーム端末装置は、遊戯者個人紹介情報を他のゲーム端末装置と交換できる制御手段を備えてなるネットワークゲームシステム。

【請求項7】 前記制御手段は、所定のゲームアプリケーションを実行するグループに属する前記端末装置間で遊戯者がお互いに前記個人紹介情報を交換できるように構成されてなる請求項6記載のシステム。

【請求項8】 前記複数の端末装置が、通信手段を介して共通のサーバー機に接続されているゲームシステム。

【請求項9】 前記個人紹介情報は、各端末装置で仮想の名刺形状に表示されるデータ群を備える請求項6又は7記載のゲームシステム。

【請求項10】 前記制御手段は、前記個人紹介情報の交換を前記ゲームアプリケーションプログラムによるゲームの実行期間中或いはゲーム終了後に実行するように構成されてなる請求項6乃至9のいずれか1項記載のゲームシステム。

【請求項11】 前記制御手段は、遊戯者の個人紹介情報を交換したい相手側の端末装置にこの交換要請を送り、かつ、他の端末装置からこの交換要請があった時は、この交換要請を受入れるか否かの遊戯者からの入力結果を、前記交換要請を送った端末装置に送出するとともに、交換要請を受入れることを肯定する入力があったときには他の端末装置との間で前記個人紹介情報の交換を行うとともに、交換先の端末装置から送られた個人情報に累積保存するように構成された請求項6乃至10のいずれか1項記載のゲームシステム。

【請求項12】 前記個人紹介情報は、前記ゲームアプリケーションプログラムで実行されるゲーム成績に関するデータを含む請求項6記載のゲームシステム。

【請求項13】 前記個人紹介情報にはキャラクタが含まれており、かつ、このキャラクタはパーツ化され、各ゲーム端末装置は、各パーツとコードとを対応させたデータを保存する記憶領域を備え、前記制御手段は、受領したコードから各パーツを決定して個人情報を交換するゲーム端末装置から送られたキャラクタを再現するように構成されてなる請求項6乃至10記載のゲームシステム。

【請求項14】 前記個人紹介情報には、この情報の交換履歴に関するデータが含まれる請求項6または9記載のゲームシステム。

【請求項15】 前記個人紹介情報の交換履歴に応じて、前記カード状に纏められた個人紹介情報のオブジェクトの形態を変化させるようにした請求項14記載のゲームシステム。

【請求項16】 前記名刺を表示するオブジェクトに関わるデータは、名刺の色、名刺のキャラクタのモーション、名刺のキャラクタの背景、及び名刺の称号の内の少なくとも1つである請求項15記載のゲームシステム。

【請求項17】 前記個人紹介情報は、前記名刺形態の表示データに添付する前記遊戯者の電子メールアドレスを含む請求項6乃至16のいずれか1項記載のゲームシステム。

【請求項18】 複数のゲーム端末装置がネットワークを介してゲーム親局に接続され当該ゲーム親局を介して各端末間でゲームアプリケーションプログラムを実行できるゲームシステムであって、前記ゲーム親局は、前記ゲームアプリケーションプログラムを複数の遊戯者が参加する形式で実行するサーバー手段を備えるとともに、このゲームアプリケーションプログラムの実行に関する所定のルールに違反した遊戯者を判定する判定手段と、前記違反遊戯者が次に参加を表明してきたときに前記違反に対する対応を講じる対応手段とを含むネットワークゲームシステム。

【請求項19】 前記対応手段は、警告発生又は当該サーバー手段への接続拒否の対策を講じる手段である請求項18記載のネットワークゲームシステム。

【請求項20】 端末装置がネットワークを介してサーバーに接続する通信システムにおいて、前記端末装置は、サーバーに接続する処理と並行してゲームプログラムを実行する制御手段を有することを特徴とする通信システム。

【請求項21】 前記端末装置は、サーバーに接続する処理を示すプログラムと前記ゲームプログラムとを読み出しておき、前記制御手段は、ユーザーによりサーバーに接続する処理が指定されたときに、前記ゲームプログラムの実行を開始することを特徴とする請求項20記載の通信システム。

【請求項22】 前記端末装置は、前記ゲームプログラムの実行に従う表示を表示装置に行うと共に、前記サーバーへの接続状態も表示することを特徴とする請求項20又は請求項21記載の通信システム。

【請求項23】 前記端末装置は、前記サーバーへの接続が完了するか、またはサーバーへの接続ができないことを検出するまで、前記ゲームプログラムを実行することを特徴とする請求項20乃至請求項22のいずれか1項記載の通信システム。

【請求項24】 前記制御手段は、サーバーへの接続が完了するか、またはサーバーへの接続ができないことを検出するまで、前記ゲームプログラムを実行することを特徴とする請求項20乃至請求項23記載の通信システム。

【請求項25】 請求項6乃至請求項24記載の各制御手段を前記ゲーム端末装置に実行させるためのプログラムが記憶された記憶媒体。

【請求項26】 請求項6乃至請求項24のいずれか1項記載のシステムを構成する前記ゲーム端末装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、複数のゲーム端末装置が通信手段を介して互いに接続され、各ゲーム端末装置間で所定のゲームアプリケーションプログラムが実行されるようにしたネットワークゲームシステム及びこのシステムに使用されるゲーム端末装置並びにこのゲームアプリケーションプログラムを記憶した記憶媒体に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、この種のネットワークゲームシステムは、端末装置であるテレビゲーム装置とサーバー機とを備え、各テレビゲーム機とサーバー機とが電話回線によって直接接続されるか、或いはプロバイダを介するインターネット網によって接続されている。各端末装置は、サーバー機と共通のゲームアプリケーションプログラムの制御を受けて、各端末装置間で、遊戯者は対戦ゲームなど共通するゲーム空間が構築され、この空間内でゲームを行うことができる。

【0003】近年、この種のネットワークゲームシステ

ムは数多く構築されつつあり、これに参加しようとする遊戯者の数も飛躍的に増大しつつある。係るゲームシステムにおいては、特定の要件を満たす遊戯者であれば、誰でもこのネットワークゲームシステムにアクセスすることができる。

【0004】ネットワークゲームシステムでは、面識の無い遊戯者同士が互いに対戦ゲームを行うことがあるにも拘わらず、遊戯者間で交換される情報は氏名や遊戯者のIDなどに限られており、ゲームシステムに参加している遊戯者にとっては対戦相手の情報が十分判らないという問題があった。

【0005】さらに、この種のゲームシステムでは、各遊戯者に共通の規約の下にゲームを進行させる。例えば、ゲーム実行中は、一回の対戦が終了するまではゲームを中断しない、などである。しかしながら、係る禁止行為が遊戯者によって行われた場合でも、従来のゲームシステムでは、他の遊戯者を保護する観点から、ネットワークゲーム上で実行されているゲームを中断するなどの対策を採ることはできなかった。

【0006】また、遊戯者がネットワークゲームを遊戯しようとする場合、通常インターネット経由で専用サーバーにゲーム装置端末を接続するため、遊戯者のIDやパスワードを照会する事に要する時間が必要である。ネットワークへの接続には、ある程度の時間（5分程度）がかかるため、この間、静止画像では遊戯者を飽きさせてしまうなどの問題がある。

【0007】さらに、遊戯者のIDやパスワードの紹介は、それぞれのネットワークゲームプログラムを管理するゲームサーバーが個々に行っており、複数のゲームサーバー間において、情報の交換等がなされていないのが現状である。この結果、ある1つのゲームサーバーとのアクセス中、すなわち特定のネットワークゲームへの参加中に悪質な行為があった場合、その後、当該ある1つのゲームサーバーへのアクセスを不許可とすることはできても、他のゲームサーバーには容易にアクセスすることができ、ネットワークゲームの運営を円滑に行う際に支障を生じていた。

【0008】

【発明が解決しようとする課題】そこで、この発明は、ネットワークゲームシステムに接続する他の遊戯者の情報が遊戯者に十分判るようにしたシステムを提供することを目的とする。本発明は、ネットワークゲームシステムに接続される端末装置間で遊戯者の必要な個人情報を容易に交換できるようにしたネットワークゲームシステムを提供することを目的とする。

【0009】本発明はこの個人情報が遊戯者に確認しやすいようにしてなるネットワークゲームシステムを提供することを目的とする。また、本発明の別の目的は、通信ゲームを行うときに、予め定めたルールに違反する遊戯者には適切な処置を講じて、そのような違反を抑制

し、誰でも簡単にかつ気楽にゲームを楽しむことができるようにしたネットワークゲームシステムを提供することにある。

【0010】また、本発明は、ゲーム端末装置をネットワーク接続するための時間(インターバル)中、ゲーム端末を所有する遊戯者を飽きさせずにおくことができるネットワークゲームシステムを提供することを目的とする。

【0011】さらに、本発明は、複数のゲーム端末装置と複数のゲームサーバーとがネットワーク接続されている場合に、当該ゲーム端末装置のアクセスを許可するか否かを総括的に判定することができるネットワークゲームシステムを得ることが目的である。

【0012】また、本発明は、このネットワークゲームシステムに使用されるゲーム端末装置を提供することを目的とする。さらに、本発明はゲーム端末装置に上記目的を達成するためのネットワークゲームを実行させたプログラムが記憶された記憶媒体を提供することを目的とする。

【0013】

【課題を解決するための手段】上記課題を達成するために、本発明は、複数のゲーム端末装置が互いに接続され、各端末装置が所定のゲームアプリケーションプログラムを実行できるように構成されてなるネットワークゲームシステムにおいて、個々のゲームアプリケーションプログラムに関する情報を管理するための複数のゲームサーバーと、前記ゲームサーバーとは別に設けられ、前記複数のゲームサーバーに対して共通に適用され、前記端末装置から各ゲームサーバーへのアクセスの許可又は不許可を判定する機能を備えた認証サーバーと、を有することを特徴とする。

【0014】すなわち、複数のゲームサーバーに対して共通の認証サーバーを設けることで、ゲームサーバーへのアクセスの許可又は不許可の判定を個々に行う必要がなくなり、個々のゲームアプリケーションプログラムに関する情報から正確な判定を行うことができる。

【0015】また、この発明において、前記共通の認証サーバーは、前記端末装置から各ゲームサーバーへアクセスするための初期登録、並びに登録後におけるゲームサーバーへのアクセス許可又不許可の判定を行う、ことを特徴としている。

【0016】ネットワークゲームシステムに参加したユーザーは、ゲーム端末装置を使って、まず、IDやパスワード等の初期登録をする必要がある。この初期登録を共通の認証サーバーによって行えば、複数のゲームサーバーへのアクセス毎に初期登録をする必要がなくなる。

【0017】また、前記共通の認証サーバーには、複数のゲームサーバーのそれぞれから、ゲーム端末装置の情報が入力され、登録されることを特徴としている。

【0018】すなわち、全てのゲームサーバーからゲー

ム端末装置の情報が寄せられ、認証サーバーに登録されるため、当該ゲーム装置に関する情報の一括管理が可能となる。

【0019】前記情報は、前記ゲームサーバーへのアクセスを不許可とする悪質な行為を実行したゲーム端末機を特定する情報である。

【0020】前記ゲームサーバーへのアクセス不許可は、前記悪質な行為の重要性に基づいて判定すると共に、当該判定が期間、ゲーム内容を含む要件の段階的な限定が付加される。

【0021】例えば、不許可を1ヶ月とか1年とか期間限定付きで判定したり、特定のゲームサーバーのみ不許可とする等の条件を付加して判定を行うことができる。

【0022】また、本発明は、複数のゲーム端末装置が互いに接続され、各端末装置が所定のゲームアプリケーションプログラムを実行できるように構成されてなるネットワークゲームシステムにおいて、前記各ゲーム端末装置は、遊戯者個人紹介情報を他のゲーム端末装置と交換できる制御手段を備えてなることを特徴とする。

【0023】例えば、前記制御手段は、個人情報を交換したいとする交換要請を通信の相手方の端末に伝達でき、この個人情報を交換したい旨の交換要請を受入れるか否かの判断してその結果を通信の相手方の端末に送出できるとともに、個人情報の交換要請を受入れの肯定入力されたときには個人情報の交換を実行して交換データを保存し、この交換要請が否定入力されたときには交換を行わないように構成されている。

【0024】この場合、前記個人情報は、一例として、仮想の名刺形態の表示データとして構成される。また、前記名刺形態の表示データは、ゲーム実行に関するデータが記録されていてもよい。さらに、前記名刺形態の表示データは、パーツ化したキャラクタをコードに対応させて各端末のゲームアプリケーションの記憶領域に保存されていることも好適な例である。このとき、前記名刺形態の表示データは、当該表示データに選択されているキャラクタのコードとして通信ネットワーク上に送出される形態をとってもよい。

【0025】上述した各構成において、前記端末は、独自に通信ゲームアプリケーションを実行できるゲーム機であることも好適な構成である。

【0026】一方、前記個人情報が仮想の名刺形態の表示データである構成において、このシステムは、前記個人情報の交換回数に応じて前記名刺の装丁に関わるデータを変更する手段を有することもできる。この場合、例えば、前記名刺の装丁に関わるデータは、名刺の色、名刺のキャラクタのモーション、名刺のキャラクタの背景、及び名刺の称号の内の少なくとも1つである。

【0027】また、前記個人情報が仮想の名刺形態の表示データである構成において、前記個人情報は、前記名刺形態の表示データに添付する前記遊戯者の電子メール

アドレスを含んでいてもよい。

【0028】さらに、前述した基本構成において、前記ゲーム親局は、前記通信ゲームアプリケーションを大会形式で実行する大会サーバー手段を備えるとともに、この通信ゲームアプリケーションの実行に関する所定のルールに違反した遊戯者を判定する判定手段と、前記違反遊戯者が次に大会参加を表明してきたときに前記違反に対する警告発生又は当該大会サーバー手段への接続拒否の対策を講じる対策手段とを有する、こともできる。

【0029】この違反対策の構成の場合、例えば、前記判定手段及び前記対策手段は、前記大会サーバー手段の一部として構築される。また、前記判定手段及び前記対策手段は、前記通信ゲームアプリケーションの一部として構築されていてもよい。

【0030】一方、本発明に係る記憶媒体は、上記通信ゲームアプリケーションを端末に実現するための記憶媒体である。

【0031】さらに、本発明の他のゲームシステムは、複数の端末が通信ネットワークを介してゲーム提供局に接続され当該ゲーム提供局を介して各端末間で通信ゲームアプリケーションを実現できるゲームシステムであって、複数の端末の間で通信ゲームアプリケーションを実行している際に遊戯者間の個人情報を交換できる個人情報処理手段を上記各端末に備え、前記個人情報処理手段は、個人情報を交換したいとする交換要請を通信の相手方の端末に伝達できる第1の処理手段と、この個人情報を交換したい旨の交換要請を受入れるか否かの判断結果を通信の相手方の端末に送出できるとともに、個人情報の交換要請を受入れの肯定入力されたときには個人情報の交換を実行して交換データを保存し、この交換要請が否定入力されたときには交換を行なわない第2の処理手段とを備えたことを特徴とする。

【0032】また、本発明は、端末装置がネットワークを介してサーバーに接続する通信システムにおいて、前記端末装置は、サーバーに接続する処理と並行してゲームプログラムを実行する制御手段を有することを特徴とする通信システムを提供するものである。

【0033】前記端末装置は、サーバーに接続する処理を示すプログラムと前記ゲームプログラムとを読み出しておき、前記制御手段は、ユーザーによりサーバーに接続する処理が指定されたときに、前記ゲームプログラムの実行を開始することができる。

【0034】そしてまた、前記端末装置は、前記ゲームプログラムの実行に従う表示を表示装置に行うと共に、前記サーバーへの接続状態も表示することもできる。

【0035】また、前記端末装置は、前記サーバーへの接続が完了するか、またはサーバーへの接続ができないことを検出するまで、前記ゲームプログラムを実行することができる。

【0036】さらにまた、前記制御手段は、サーバーへ

の接続が完了するか、またはサーバーへの接続ができないことを検出するまで、前記ゲームプログラムを実行することができる。

【0037】また、本発明における前記複数のゲーム端末装置には、前記ネットワークを介してゲーム親局と接続するときに必要なインターバルに、前記ゲームアプリケーションプログラムとは無関係に実行される等のエキストラゲームプログラムが設定されていることを特徴とする。

【0038】すなわち、ネットワークへの接続には、ある程度の時間（5分程度）がかかるため、この間、静止画像では遊戯者は飽きてしまうことがある。そこで、このネットワーク接続インターバルの間に遊戯者が操作で画面上の何らかが移動したりアクションを起こしたりすることができるエキストラゲームを立ち上げておけば、遊戯者はこのエキストラゲームに熱中し、待ち時間を有意義に過ごすことができる。

【0039】このエキストラゲームは、ネットワーク接続時間に負担をかけない、極めて単純なミニゲームであることが好ましい。すなわち、ネットワーク接続と並行処理となるため、複雑なゲームであるとネットワーク接続時間が増大するといった不具合が生じるため、時分割するとしてもネットワーク接続が占める割合を大きくすることが好ましい。

【0040】また、前記エキストラゲームの実行中に、ネットワーク接続中である旨の表示がなされることにより、遊戯者は安心してエキストラゲームを楽しむことができる。

【0041】さらに、前記エキストラゲームは、遊戯者が操作しない場合でもゲームオーバにならずに進行していくようにする。遊戯者によっては、エキストラゲームを行わない者もいると考え、この場合にゲームオーバとなつては意味がないので、遊戯者の操作がなくてもゲームが進行していくようにすれば、ネットワーク接続時間中は動画となり、少なくとも静止画よりは楽しむことができる。

【0042】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態を添付図面に基づき説明する。

（システム構成）ここでは、特定のゲーム装置1から、ゲームサーバー77（後述するゲーム親局7（図1参照）に相当する）へアクセスするためのシステム構成を図29に従い説明する。

【0043】この場合、まず、特定のゲーム装置1は、初期登録を行う必要がある。また、初期登録後は、当該ネットワークシステムに接続されたゲームサーバー77において悪質な行為を行った履歴があるか否かに基づいて、アクセスの許可又は不許可の判定を行う必要がある。

【0044】図29に示される如く、ネットワーク3に

は、ゲーム装置1が接続されており、このゲーム装置1から、ネットワーク3に接続された所定のゲームサーバー77へアクセスして、ネットワークゲームを実行することが可能となっている。なお、ゲームサーバー77を単一としているが、ネットワーク3には、ゲームサーバー77の増設が可能である。もちろんゲーム装置1も図示した数に限らずさらに多くのゲーム装置1が接続可能である。

【0045】前記ネットワーク3には、認証サーバー900が接続されている。この認証サーバー900は、前記複数のゲームサーバー77の共通の認証サーバー900である。すなわち、各ゲームサーバー77は、個々に認証サーバーを持っていない。認証サーバー900のデータベース902には、複数のゲームサーバー77からそれぞれのゲームアプリケーションプログラムの実行に基づくゲーム装置1の情報が登録されている。この情報の内、最も重要な情報が、ゲーム装置1の悪質な行為による、今後のアクセスの許可／不許可を判定する情報である。

【0046】悪質であることの判定は、各ゲームサーバー77によって様々であり、自動的に判定させて送信させるようにしてもよいし、ゲームサーバー77の管理者が判定して入力送信するようにしてもよい。

【0047】前述したが、認証サーバー900において実行する内容は、ユーザー（ゲーム装置1）の初期登録と、アクセスしてきたユーザー（ゲーム装置1）に対するアクセスを認証するか否か（許可するか否か）の判定である。

【0048】以下に、認証サーバー900におけるゲーム装置1のアクセス手順を図30のフローチャートに従い説明する。

【0049】まず、ステップ950では、登録済か否かが判定され、否定判定の場合は、ステップ952へ移行してゲーム装置1に付属の登録用プログラムを用いて、認証サーバー900への登録処理を実行し、ステップ954へ移行する。なお、ステップ950において肯定判定、すなわち、既に登録済である場合は、ステップ952を飛び越してステップ954へ移行する。

【0050】ステップ954では、認証サーバーへアクセスする。このアクセスには、ユーザーID及びパスワードの入力が必須となる。

【0051】次のステップ956では、認証判断を行う。この認証判断は、データベース902に複数のゲームサーバー77から提供される悪質なユーザーの情報等に基づいて、ネットワーク3への接続を許可するか否かを判断すると共に、不許可の場合の段階的な措置を決定する。この段階的な措置とは、期間を限定して不許可とするか、悪質な行為の内容に基づいてアクセスを許可するゲームサーバー77と不許可とするゲームサーバー77とに分類すること、ゲーム端末装置に対して悪質ユー

ザーになり得るという情報を表示すること、完全にゲームサーバーにアクセスできないようにすること等をいう。

【0052】次のステップ958では、この認証判定が許可（一部のゲームサーバー77へのアクセス許可を含む）と判定された場合には、ステップ960へ移行して、ゲームサーバー77への接続が可能である旨のメッセージを送出し、次いでステップ962において、所望のゲームサーバー77への接続を開始し、次のステップ964でゲームを開始する。

【0053】前記ステップ958において、不許可（期間限定を含む）と判定された場合は、ステップ966へ移行して不許可である旨のメッセージを送出し、次のステップ968でログオフの処理が実行される。

【0054】上記のように、ゲーム装置1がゲームサーバー77へアクセスする場合に、複数のゲームサーバー77に対して共通の認証サーバー900へ最初にアクセスさせるようにし、この認証サーバー900において、新規登録や、登録後であれば各ゲームサーバー77から寄せられる情報に基づいて、当該ネットワーク3への参加を許可するか否かを判断するようにしたため、複数のゲームサーバー77での悪質な行為等が一括して管理でき、何れかのゲームサーバー77で悪質な行為を行ったユーザー（ゲーム装置1）に対して、別のゲームサーバー77へのアクセスもできないようにすることができる。

【0055】上記構成によれば、ゲームサーバー77が追加、増設されても、認証サーバー900を増設する必要はないため、システム構成を簡略化することができる。

【0056】また、複数のゲームサーバー77における様々な情報を一括管理できるため、悪質なユーザー（ゲーム装置1）を見つけ易くなる。この結果、悪質な行為の抑止効果にもなり得る。

（第1の実施形態）第1の実施形態について図1乃至図10を参照して説明する。上記システム構成において、図1に示される如く、各ゲーム装置間で共通のゲームアプリケーションプログラムが実行される。

【0057】第1の実施形態について図1乃至図10を参照して説明する。図1は、本発明に係わるネットワークゲームシステムの機能ブロック図を示している。このシステムでは、各ゲーム装置間で共通のゲームアプリケーションプログラムが実行される。

【0058】この図1において、システムは、テレビゲーム機である複数の端末装置1、1、…と、複数のサーバー機を含むゲーム親局7と、このゲーム装置とゲーム親局とを接続するための通信ネットワーク3を備えている。このシステムにおいては、端末装置が特定のゲームを実行するために定められた特定のインターネットプロバイダ5を介してゲーム親局7に接続されていて、ゲー

ム親局7を通して各ゲーム装置(端末装置)1、1の間で共通のゲームアプリケーションプログラムを実行する。なお、ゲーム装置1、1、…は、通信ネットワーク3及び特定インターネットプロバイダではないインターネットプロバイダ9を介してサーバー機に接続されても良い。

【0059】このシステムにおいて、各ゲーム装置1、1、…は、ゲームアプリケーションプログラムを実行しているときに、遊戯者一人一人の詳細な個人情報を交換できる個人情報処理手段10、10、…を備えている。

【0060】図2は、ゲーム装置の構成を説明するための機能ブロック図である。この図2において、ゲーム装置1は、ゲームアプリケーションプログラムやその他の制御プログラムを実行する処理装置としてのCPU1aと、この制御プログラムとして、例えば、マクロ群あるいはシナリオマクロを解釈するプログラムコード及び抽象化された動作指令に従って処理を行うプログラムコードやその他ゲームプログラムを処理する上で必要とするデータやオペレーティングシステム等を記憶するROM1bと、動画等のグラフィック、テキスト及びその他の情報からなるデータ群とこれに基づいて特定のゲームを実行させるゲームアプリケーションプログラムとを記憶するCD-ROMを含むCD-ROM装置1cと、前記CPU1aと各部間のデータ転送を制御するバスコントローラ1dと、CPU1aのプログラムを保持し、データ処理に使用されるRAM1eと、描画データから画像信号を形成する描画プロセッサ1fと、音響データから音響信号を形成するサウンドプロセッサ1gとから構成されている。

【0061】また、描画プロセッサ1fにはVRAM1sが接続されていて、画像信号を形成する際に使用されている。サウンドプロセッサ1gにはサウンドRAM1tが接続されていて、音響信号を形成する際に使用されている。なお、サウンドプロセッサ1gの出力部は、オーディオ・ビデオ用コネクタ1rに接続されている。

【0062】上述したバスコントローラ1dは、大別すると、ペリフェラルインターフェース1hと、描画プロセッサコントローラ1uと、内部バスコントローラ1vと、外部バスコントローラ1wとから構成されている。

【0063】CPU1aにはバス11aを介してバスコントローラ1dが接続されており、CPU1aはバスコントローラ1dを制御する。このバス11aにはRAM1eも接続されている。上述したCPU1aにはバス11bを介して拡張シリアルコネクタ1qが直接接続されており、このCPU1aは拡張シリアルコネクタ1qに接続されたシリアル系の付属機器との間で所定のデータ伝送方法に基づき信号の交換を行うことにより、当該付属機器を制御したり使用したりすることができるようになっている。すなわち、このゲーム装置1には、シリアル系の付属機器が接続可能になっていて、付属機器とゲ

ーム装置1との間で、例えばプログラム、映像、音響、コマンド等の信号の交換ができるようになっている。

【0064】描画プロセッサコントローラ1uは、CPU1aの制御下にて描画プロセッサ1fを制御することができる。内部バスコントローラ1vにはバス11cを介してCD-ROM装置1c、ROM1b及びサウンドプロセッサ1gがそれぞれ接続されており、この内部バスコントローラ1vはCPU1aの制御下にてそれらCD-ROM装置1c、ROM1b及びサウンドプロセッサ1gの動作を制御することができる。

【0065】外部バスコントローラ1wの出力部はバス11dを介して拡張コネクタ1mに接続されており、この外部バスコントローラ1wはCPU1aの制御下にて拡張コネクタ1mに接続されたパラレル系の付属機器との間で信号の交換を行うことにより、この付属機器を制御したり使用したりすることができるようになっている。すなわち、このゲーム装置1には、パラレル系の付属機器が接続可能になっていて、付属機器とゲーム装置1との間でプログラム、映像、音響、コマンド等の信号の交換ができるようになっている。

【0066】ペリフェラルコネクタ1iにはペリフェラル2、2が接続されている。オーディオ・ビデオ用コネクタ1rには、テレビジョン(TV)モニタ4が接続されている。

【0067】拡張コネクタ1mには、パラレル系の付属装置としてケーブルモデム6が接続されており、このケーブルモデム6を介してゲーム装置はネットワーク3に接続される。

【0068】拡張コネクタ1mに接続されるパラレル系の付属装置としては、ケーブルモデム6の他に、ターミナルアダプタ、衛星データ受信機、携帯端末装置(PDA)、携帯電話機、データ記録装置、あるいはその他のパラレル付属機器を挙げることができる。

【0069】拡張シリアルコネクタ1rに接続されるシリアル系の付属装置としては、PHS、データ記録装置、通信ケーブル、あるいは、その他のシリアル付属機器が挙げられる。

【0070】図3は、ゲーム親局の構成を示すブロック図である。この図3において、ゲーム親局7は、通信ネットワーク3及び特定インターネットプロバイダ9を介して各ゲーム装置との間で通信を行う通信装置71と、この通信装置71に接続されていてゲーム装置1、1、…からのサインアップや接続要求を制御する一般サーバーとしての認証サーバー72と、この認証サーバー72の下位に設けられていて、例えば、温泉旅館等で卓球等の運動ゲームや麻雀等のゲームを他者と遊戯しているかのような疑似的な体験をゲーム装置1、1、…上で実現させるための処理を行う特殊サーバー(副サーバー)73と…とから構成されている。ここで、副サーバー73は、さらに第1号サーバー73a、第2号サーバー73



b、…、と第10号サーバー73jとからなる。副サーバーは、特定の通信対戦ゲームを各ゲーム装置端末に実行させる制御手段を有している。

【0071】なお、このシステムでは、各ゲーム装置間で大会形式のゲーム環境を実現できる。各遊戯者は、例えば、トーナメント方式でゲームに参加でき、かつ、ゲームの順位を取得できる。大会形式とは、所定のルールのもとで実行されるゲーム空間であることをいい、特に、どの遊戯者でも参加できること、対戦ゲームであること、参加・不参加が自由であることをいう。

【0072】図26は、ゲーム装置1がインターネットプロバイダ9、ネットワーク3及び特定インターネットプロバイダ5のそれぞれを介して副サーバーに接続した場合のブロック図が示されている。

【0073】副サーバー73は、この図26では「ワールド」と称しており、第一ワールド73Aから第五ワールド73Eの5ワールドの構成を備えている。各ワールドは同一構成となっているため、以下では、第一ワールド73Aを例にとり、その詳細構成を説明する。

【0074】認証サーバー72によって、認証された遊戯者は、ゲートサーバー71から、この第一ワールド73Aでどのようなゲームを行っているか、並びに大会情報、スポンサー、メンテナンス時間の情報等が報知される。

【0075】このゲートサーバー71には、前記第1号サーバー（1号プレイサーバー）73a、第2号サーバー（2号プレイサーバー）73b、…、第10号サーバー（10号プレイサーバー）73jによって構成されている。各プレイサーバーは同一構成となっているため、以下では第1号サーバー（1号プレイサーバー）73aを例にとり、プレイサーバー内の構成を説明する。

【0076】第1号サーバー73aに遊戯者の端末装置が接続されると次の環境が遊戯者側端末装置に提供される。すなわち、遊戯者は先ず、あたかも温泉旅館（ホテル）のロビー（大広間）75の如きスペースに入る。このサーバーにはロビーに対応する記憶領域が存在する。

【0077】次いで、遊戯者は、前記ゲートサーバー71によって案内報知された後の選択によって、第1号サーバー73aのメモリ領域に割り当てられた選択された部屋に入ることができる。このロビー75が所謂待合室であり、遊戯者はこのロビー75で遊戯室（01号～224号の各室75R）を選択することができる構造となっている。

【0078】各プレイサーバーは、占い部屋、将棋部屋、トランプ部屋、又は麻雀部屋等の遊戯に割り当てられている。特定のプレイサーバーの各部屋は、麻雀等の遊戯のための遊戯室となっており、それぞれ定員を持っている。遊戯者が希望する号室が定員以内であれば入室可能であり、定員を超えていれば入室不可となる。遊戯室に入った遊戯者は、既にその遊戯室に入っている他の

遊戯者と麻雀などの通信対戦ゲームを実行することができる。どのワールドに入るか否かは、遊戯者の選択による。

【0079】図27は、上記で説明したワールド73A（或いは、73B乃至73E）における、各プレイサーバー（第1号サーバー乃至第10号サーバー）のクライアント（ゲーム装置端末/遊戯者）の入室状況を示している。ロビー75にいる3人のクライアントは、ネットワーク接続が完了し、これから様々なゲームの中から何れかを選択する段階を示している。一方、各号室（図27では、01号室と02号室）に入室したクライアントは、それぞれの号室でのゲーム対戦が可能となる。

【0080】また、図27に示される如く、各号室（図27では、03号室の下に記載した号室）には、プレイサーバー73a（或いは73b乃至73j）を中心として、入室している複数のクライアントが所有するゲーム装置1a、1b、1cとの間で、通信が可能となっており、ルール（ユーザー設定の特別ルール）や名刺交換、対戦の準備が整った旨の連絡等がパケット通信によって送受信される。これらの情報は、全てプレイサーバー73A乃至73Jによって管理され、例えば、この号室がトランプを使ってゲーム対戦する号室であるならば、プレイサーバー73A（では、最初に配られる全員の手札の内容について何が出されたか、或いはゲーム対戦中の手札の内容等を一括管理するようになっている。

【0081】このゲームシステムの動作を説明する。このゲームシステムの処理動作を説明するに際し、まずゲーム端末をゲーム親局に接続しゲームを開始するまでの動作を説明し、次いで各ゲーム装置を操作する遊戯者各の個人情報を遊戯者間で交換する動作を説明する。

【0082】〔ゲーム装置1とゲーム親局7との接続及びゲームプレイ〕図4は、ゲーム装置とゲーム親局との接続動作と、接続の後に各ゲーム装置端末で実行されるゲームの動作を説明しているフローチャートである。図5は、副サーバーの処理フローチャートである。図6は第1号サーバーないし第10号サーバーの処理フローチャートである。

【0083】遊戯者が、ゲーム装置1に副サーバー73への接続のための設定を行い、副サーバー73への接続要求をゲーム装置に入力すると、図4のフローチャートが開始される。ゲーム装置1は、ゲーム装置に所定の設定が行われたか否かを判断する（図4のS101）。設定に足りないところがあるとゲーム装置1が判断すると（S101；NO）、「設定に足りないところがあります」というメッセージをTVモニタ4に表示させ（S102）、再び、設定入力待ちになる。

【0084】設定が正確であるとゲーム装置1が判断すると（S101；YES）、ゲーム装置1のRAM1eに記憶されている通信手順に従って、ゲーム装置1は特定インターネットプロバイダ5へ接続する処理を実行す



る(S103)。ゲーム装置1は、これに接続できたか否かを判定し(S104)、その接続ができないときには(S104; NO)、「大変混雑しているようです。」というメッセージをTVモニタ4に表示させて(S105)、フローチャートの最初に戻る。

【0085】ところで、図4のS103の接続処理は、時間にして数分程度要することが普通である。そこで、この接続待ち時間を利用して、エキストラゲーム(ミニゲーム)を画面に表示して遊戯者がこの遊戯を実行可能にしている。

【0086】以下、エキストラゲームの実行制御ルーチンを図23に従い説明する。このルーチンは、図4のS101のyes判定に基づき起動し、図4のS103における接続処理と並行処理される。但し、接続待機時間で実行できるようにするために、エキストラゲームは、簡単なルールを持ったミニゲームに設定されている。

【0087】図23に示される如く、接続処理と同時に並行して、S1031ではエキストラゲームプログラムをワークRAMから読み出す。次に読み出したゲームプログラムを起動し(S1032)、ゲームを開始する(S1033)。このゲームの開始に基づいてゲーム画面が表示される(S1034)。

【0088】このエキストラゲームの内容は、図24に示される如く、主オブジェクト500に対して、このオブジェクトを妨げる妨害物520を弾き飛ばすという簡単なゲームであり、遊戯者はゲーム装置の操作部を使用して、主オブジェクトを左右に移動させて妨害物を弾くようにする。

【0089】なお、画面上には、プロバイダと接続中である旨の表示(例えば、「せつぞくちゅうです」)が常時なされると共にゲーム開始からの経過時間が時々刻々と表示される(S1035)。遊戯者はゲーム操作をしていても、プロバイダとの接続中であること、並びに経過時間を把握することができる。また、このゲームの得点表示も画面になされる。

【0090】プロバイダとの接続が完了するかあるいは失敗すると(S1036)、このエキストラゲームはゲーム途中でも強制的に終了して(S1037)、図4のS104に戻る。このとき、前記「せつぞくちゅうです」の表示が、「ネットにせつぞくしました」に変わる。一方、回線のビジーや定員オーバー等により接続に失敗した場合には、「せつぞくにしました」の表示がなされる。

【0091】このエキストラゲームは、本第1の実施の形態で説明する本編(メインプログラム)とは無関係であり、また、ゲーム中に得た得点等は、ゲーム終了時にクリアされる。エキストラゲームは、プロバイダとの接続までの「つなぎ」であることに適した内容であれば良い。一方、例えば初期設定(デフォルト値では関連なしが選択されている)により、このエキストラゲームで得

た得点を本編のゲームに加算するといったように、エキストラゲームと本編のゲームとを関連させてもよい。

【0092】図4に示される如く、インターネットプロバイダ5に接続できたときには(S104; YES)、ゲーム装置1は、認証サーバー72への接続処理を実行する(S106)。そして、ゲーム装置1は、認証サーバー72への接続が完了したかを判定する(S107)。ここで、認証サーバー72への接続ができなかったときには(S107; NO)、ゲーム装置1は「所定の金額が不足しているか、設定が足りません。」といったメッセージをゲーム装置のTVモニタ4に表示させて(図4のS108)、フローチャートの最初に戻る。

【0093】認証サーバー72への接続処理が完了したときには(S107; YES)、ゲーム装置1は、副サーバー73への接続処理を実行する(図4のS109)。そして、ゲーム装置1は、副サーバー73の識別子(ID)に対する判定結果待ちになる(図4のS110; NO)。

【0094】副サーバー73は、図5に示す如く、ゲーム装置1から送出されてくるIDを調べてIDが正しければ(図5のS201)、副サーバー73からゲーム装置へプログラムデータやゲームに必要なデータをダウンロードすることを許可し(図5のS202)、一方、IDが正しくないときには新たなIDを発行してゲーム装置1に送出し(図5のS203)、副サーバー73からゲーム装置へのデータのダウンロードを許可する(図5のS202)。

【0095】図4に戻って、ゲーム装置1は、副サーバー73からのデータのダウンロードが許可されたときに(図4のS110; YES)、副サーバー73から、ゲームシステムにおいて実行されているゲームの状況に関するデータをダウンロードする(図4のS111)。ここで、ゲームの状況に関するデータとは、第何号のサーバー73a、73b、…、73jでいかなるゲームが行われているか、現在どのようなゲーム大会がシステム上で実行されているか等の情報を各ゲーム装置に表示するデータ群である。

【0096】ゲーム装置1は、そのダウンロードしたデータを基にネットマップ画面をTVモニタ4に表示して(S112)、第何号のサーバー73a、73b、…、73jのどのゲームが遊戯者によって選択されるのかを待つ状態になる(S113; NO)。遊戯者が所定のサーバー73a、サーバー73b、…、サーバー73jのうちの一つへ接続することを選択すると(S113; YES)、そのサーバー73x(ただし、xは、a、b、…、jのうちの一つを意味する)への接続処理が実行される(S114)。しかる後に、ゲーム装置1は、遊戯者の名前と遊戯者に対して割り当てられたIDを当該サーバーに送信処理を行う(S115)。

【0097】これに呼応して、サーバー73xは、図6

に示す如く、サーバー73xに接続しているゲーム装置1、1、…に対して、接続している遊戯者全員の名前等を各ゲーム装置に送出する(図6のS301)。次に、サーバー73xは、大広間にて待機するに必要なデータをゲーム装置1に送出し(図6のS302)、ゲーム装置1からの選択待ちになる(図6のS303; NO)。

【0098】ゲーム装置1は、図4に戻って、サーバー73xからのデータを基に、図7に示すネット画面400をTVモニタ4に表示処理する(図4のS116)。ネット画面400は、図7に示すように、画面左端にゲームの内容401、画面上部に部屋の種類402、画面の右端に新規部屋の作成指示ボタン403、同ボタン403の下部に部屋接続ボタン404、その下に戻りボタン405、画面左端下に交換場所指定ボタン406、画面下部の画面の3分の1の領域にキーボード画面407から構成されている。これらの意味については後述する。

【0099】そして、ゲーム装置1は、この画面400を基に所定のゲームを選択する待ちの状態になる(図4のS117; NO)。そして、遊戯者からゲーム装置1にゲームの選択指令を入力すると、ゲーム装置1は、選択されたゲームの種類・内容をサーバー73xに送出処理をする(図4のS118)。

【0100】これによりサーバー73xは、図6に示す如く、選択されたゲームに関するデータを受け取ると(図6のS304; YES)、ゲームアプリケーションプログラムを実行する上で必要なデータをゲーム装置1に送出する(図6のS304)。さらに、サーバー73xは、ゲーム装置1からゲームデータなどを取込み、同じゲームアプリケーションに接続されている他のゲーム装置1、1、…に対してデータを送出する(図6のS305)。そして、サーバー73xは、ゲームアプリケーションの進行状態を処理していく(図6のS306)。

【0101】そこで、ゲーム装置1は、図4に示す如く、サーバー73xに接続された状態でゲームアプリケーションを処理していく上で必要なデータやプログラムを取り込んで処理をしてゆきゲームを進行させる(図4のS118、S119)。

【0102】このようにしてゲームシステムでは、ゲーム装置1、1、…と、認証サーバー72、副サーバー73、さらに下位の選択されたサーバー73xとの間を接続した状態でネットワークゲームが進行していくことができる。

【0103】ここで、図25に従い、ゲーム端末とサーバーとの通信プロトコルを具体的に3個の端末A、端末B、端末Cを使用した場合を例にとり説明する。

【0104】端末Aがこれからサーバーに接続し、通信対戦を行おうとする遊戯者が操作しており、端末Bが「大広間」まで接続されている遊戯者が操作しており、端末Cがこれから前記端末Aが入室したり部屋(01

号室)に既に接続されている遊戯者が操作しているものとする。

【0105】図25に示される如く、まず端末Aからサーバーに対して接続の意思を伝える(信号a)。

【0106】この信号aに対してサーバーでは、接続処理後にゲームの種類、進行状況等を端末Aに送る(信号b)と共に、端末Bに対して端末Aが接続した旨を報知する(信号b')。

【0107】端末Aはすぐに01号室への入室の希望をサーバーに伝え(信号c)、サーバーではこの要求に対して01号室の入室状態を調べ入室可能であれば入室許可信号を送出する(信号d)。このとき、端末Aには入室許可と共に01号室の情報、01号室に既に入室している相手(端末C)の情報を提供する。

【0108】端末Aはサーバーから送られてきた情報に基づいて準備(ゲームのルール等の理解)し、準備OKである旨の信号を送出する(信号e)。これに対してサーバーは端末Aと端末Cに対してゲームの進行状況等の提供がなされる(信号f、信号f')。なお、このとき端末Cへの信号f'には、端末Aが入室したことを報知する内容も含まれている。

【0109】その後、ゲームが開始されると、端末Aの操作に基づく信号がサーバーに送られる(信号g)と共にこの信号gに基づいて端末Aの操作情報を端末Aに送り返す(信号h)と共に端末Cへ端末Aの操作情報を提供する(信号h')。

【0110】また、これとは逆に、端末Cの操作に基づく信号がサーバーに送られる(信号i)と共にこの信号iに基づいて端末Cの操作情報を端末Cに送り返す(信号j)と共に端末Aへ端末Cの操作情報を提供する(信号j')。

【0111】後はこれらの繰り返してゲームは進行していき、ゲームが終了するとサーバーはゲーム終了の確認信号を端末A及び端末Cに送出する(信号k、信号k')。これに対して、端末Aはゲーム終了によるゲーム状態(勝敗を含む)をサーバーへ送信し(信号l)、端末Cもゲーム終了によるゲーム状態をサーバーへ送信する(信号m)。

【0112】〔個人情報交換するための名刺形態のデータの作成〕既述のゲーム用システムでは、各ゲーム装置はゲーム親局を介して、遊戯者の個人紹介情報を交換できるように構成されている。この個人紹介情報には、氏名、生年月日、住所、趣味、自画像、ゲーム成績など遊戯者個人を紹介するのに適したデータが含まれる。氏名・生年月日・住所などプライバシーに関する情報については、遊戯者は必ずしも事実を規定する必要はないし、あるいは遊戯者が作成した架空のものでもよく、さらに、これらの情報を規定しないことも可能である。この各種情報は、カード状好適には名刺のオブジェクトとしてゲーム端末装置に表示されるように纏められてい

る。すなわち、このネットワークゲームシステムにおいて、ゲーム制御プログラムは、各端末装置に前記個人情報紹介情報を名刺のように表現する制御処理を実行し、かつこの纏められた情報群を、名刺を交換するかのようにして、遊戯者間で互いに交換することができる。

【0113】図28には、上記名刺交換のためのサーバーとゲーム装置との通信プロトコルが示されている。なお、この図28において、A、B、Cがゲーム装置1であり、A、B、Cがすでに所定の号室に入室しており、AがBに対して名刺交換を要求する例を示す。

【0114】まず、Aから信号aによりBとの名刺交換をサーバーに要請する。この要請を受けて、サーバーでは、Bに対してAから名刺交換の要請があったことを伝え（信号b）ると共に要請のあったAに対してBに送信した旨を信号b' によって伝える。このとき、Cには当該名刺交換要請がなされていないので、サーバーからCへの送信はない。

【0115】次に、Aから名刺交換の要請を受けたBは、サーバーに対して名刺交換をする意志をOK/NOで伝える（信号c）。

【0116】サーバーは、Bからの返事をAに伝える（信号d）と共にBに対してAに返事を送信した旨を報知する（信号d'）。このとき、Cには当該名刺交換要請がなされていないので、サーバーからCへの送信はない。

【0117】図8は、個人情報紹介情報が名刺様に纏められた状態を示す画面500を表す図である。名刺様の画面を形成するためのデータ群には、遊戯者の自画像に相当するキャラクタに対応したキャラクタコードと、遊戯者のIDと、遊戯者の氏名と、遊戯者の過去のゲーム成績・ゲームを実行した頻度・選択したゲームの種類の割合等ゲームに関するデータとが含まれている。ゲーム装置1は、ゲーム親局を介して受信した他のゲーム装置（遊戯者）についてのキャラクタコードと、IDと、氏名等とから名刺形態の表示データを形成してゲーム装置のTVモニタ4に図8に示すような名刺様グラフィック500として表示する。この名刺様グラフィック500は、四角形の領域に示されるキャラクタ501と、個人ID502と、氏名503とを含んでいる。

【0118】〔個人情報交換動作〕次に、個人情報の交換動作について説明する。図9は、名刺を送る側のゲーム装置の動作を説明するためのフローチャートである。図10は、名刺を受け取る側のゲーム装置の動作を説明するためのフローチャートである。図11は、図9及び図10のフローチャートが処理されていく上で順次展開される画面を示す図である。

【0119】遊戯者個人間の情報の交換は、名刺を交換するということで実現される。遊戯者は、ゲーム中に名刺を交換できないが、ゲームの開始前あるいは終了後に名刺を交換することができる。ただし、いつ名刺を交換

できるかは、変更可能である。

【0120】図9及び図10の名刺交換のためのフローチャートが実行されていくと、その処理の段階に応じて図11(a)～図11(d)に示す画面600が表示される。画面600の内容を簡単に説明する。画面600には、遊戯者自身を示すデータ601が左下に表示される。また、遊戯者が参加している個別ゲーム空間（各号室）に接続している他の遊戯者に関する自己紹介データを簡略させた氏名等のデータ602、603、604、605が表示される。605は、同一の「個別ゲーム空間（号室）」にいない遊戯者に係る簡略データを表示したものである。また、画面600の中央部には、「個別ゲーム空間」に接続している遊戯者うち選択された遊戯者と名刺交換を行う名刺交換ボタン606と、ゲーム画面を一つ前の処理状態に戻すための戻りボタン607が表示されている。

【0121】ゲーム装置1、1、…がサーバー73xに接続されると、ゲームの種類を選択するための初期画面が表示される。ここで、特定のゲーム画面を選択すると、そのゲームの初期画面である、既述の「大広間」のゲーム画面が表示される。図7は、この「大広間」のゲーム画面を示したものである。ゲームの種類のうち「麻雀」が選択されている。「部屋」は麻雀を実施する単位をいい4人の遊戯者で形成されている。遊戯者は4人に達していない部屋であるゲーム空間に入ることができる。遊戯者が望む「部屋」に入ろうとする場合には、「部屋接続」のアイコン404を選択する。遊戯者が新規な「部屋」を作成して麻雀仲間を募る場合には「部屋新規作成」のアイコン403を選択する。

【0122】遊戯者が「部屋」を選択するか、或いは「新規部屋作成」を選択すると、ゲーム装置は、麻雀ゲームを他の遊戯者で行う処理に移行し、対応する画面を表示する。図7において、406は既述の名刺データを交換できる場所を示すアイコンである。図7の例では、名刺交換は「部屋」において他の3人の遊戯者との間で行われる。なお、405は一つ前の処理に戻すためのボタンである。「大広間」は、ゲームの種類ごとに構成される大ゲーム空間であり、「部屋」はこの下部に形成される、互いに対戦ゲームを実行する複数の遊戯者の集合体である個別のゲーム空間に相当する。遊戯者はゲームの種類を選んで「大広間」に入り、かつ、「部屋」を選ぶことによって対戦相手の遊戯者と組むことができることになって、ネットワークゲームに参加するための遊戯者側の処理操作が簡略化される。

【0123】「部屋」の状態において、名刺交換ボタンが操作されると、図9のフローチャートが開始される。

【0124】ゲーム装置1は、名刺交換ボタンが操作されたときには、直ちに、既に他の遊戯者との間で交換した名刺を100枚もっているかを判定する（図9のS401）。ゲーム装置1は、名刺が100枚既に揃ってい

るときには(図9のS401; YES)、「既に100枚持っていますのでこれ以上は無理です。名刺の整理を玄関で行ってください。」とメッセージをTVモニタ4に表示し(図9のS402)、初期状態に戻る。

【0125】名刺が100枚に至っていないときには(図9のS401; NO)、ゲーム装置1は、図11(a)示すような画面600aをTVモニタ4に表示して交換相手を決定する待ちの状態になる(S403; NO)。何らかのボタンが操作されると(S403; YES)、その内容をゲーム装置1が検出して「キャンセルボタンの操作」のときには、初期状態に戻る。

【0126】何らかのボタンが操作され(S403; YES)、その内容をゲーム装置1が判断した結果、図11(b)に示すように、「部屋」にいる他の遊戯者のうち特定の遊戯者が選択されたときには、選択した遊戯者が未だゲーム部屋に居るかをサーバー73xと通信して判定する(S404)。

【0127】この判定の結果、選択された遊戯者が既に「部屋」から退出しているときには(S404; NO)、再び、ボタンの操作待ちになる(S403; NO)。一方、未だ退出していないときには(S404; YES)、サーバー73xを介して相手の遊戯者が名刺の交換を行っているか否かを判定する(S405)。

【0128】ゲーム装置は、相手の遊戯者が名刺を交換中のときには(S405; YES)、「別な相手と名刺交換を行っているようです。」とのメッセージをTVモニタ4に表示し(S406)、初期状態に戻る。一方、相手の遊戯者が名刺交換を行っていないときは(S405; NO)、ゲーム装置1は、名刺交換の他のゲーム装置1に対して名刺交換の要請を行うとともに「名刺交換の要請を行っています。」というメッセージをTVモニタ4に表示する(S407)。

【0129】一方、この名刺交換の要請を受信した他のゲーム装置1は、図10に示す如く、名刺交換に関係するフローチャートを実行し、まず、他の相手の名刺の交換を行っていないことを条件に(図10のS501; NO)、図11(c)に示すように「〇〇さんから名刺の交換要請がありました。OKしますか?」というメッセージを他のゲーム装置1に接続されているTVモニタ4に表示する(図10のS502)。画面600cには、このメッセージの他に、「(名刺交換を)受けるボタン608」、「(名刺交換を)受けないボタン609」を表示する。

【0130】他のゲーム装置1は、時間制限、例えば10秒以内に遊戯者からの入力待ちの状態になる(図10のS503)。他のゲーム装置1は、遊戯者から名刺を交換を受ける・受けないのいずれの選択入力制限時間内になされないときには(S503; YES)、ゲーム装置1に対して名刺交換を断るデータを送出し、「制限時間内に応答がありませんでしたので、(名刺交換を)

断りました。」とするメッセージを表示して(図10のS504)、図10のフローチャートの初期状態に戻る。

【0131】他のゲーム装置1は、制限時間内に遊戯者から名刺交換を受ける又は受けないの入力がされたときには(図10のS503; NO)、その入力を確認し(図10のS505)、名刺交換を断る入力の場合には(S505; NO)、名刺交換を拒否するデータを名刺交換を要求しているゲーム装置1に対して送出するとともに「名刺交換を拒否しました。」とメッセージをTVモニタ4に表示し(図10のS506)、図10のフローチャートの初期状態に戻る。

【0132】他のゲーム装置は、名刺を交換してもよいとする入力が遊戯者からあったときには(図10のS505; YES)、累積交換された名刺が所定量、例えば、100人分になったか否かを判定し(図10のS507)、100人分には達しないときに(S507; NO)、名刺交換処理を実行し、図11(d)に示すように名刺を交換していることを表すキャラクタ611、612を表示するとともに「□□さんと名刺の交換を行いました。」とのメッセージを画面に表示する(図10のS508)。

【0133】そして、「忘れずにセーブしてください。」とのメッセージを、他のゲーム装置1に接続されているTVモニタ4に表示して(図10のS509)、処理を終了する。

【0134】図9に戻って、ゲーム装置1では、名刺を交換するか否かの応答が制限時間内にないときには(図9のS408; YES)、「制限時間内に応答がありませんでした。」とするメッセージを表示して(図9のS409)、図9のフローチャートの初期状態に戻る。

【0135】また、当該ゲーム装置1では、制限時間内に応答があったときには(図9のS408; NO)、その応答を確認し(図9のS410)、断りの応答の場合には(S410; NO)、「名刺交換を拒否されました。」とメッセージをTVモニタ4に表示し(図9のS411)、図9のフローチャートの初期状態に戻る。

【0136】これに対し、名刺を交換してもよいとする応答があったときには(図9のS410; YES)、ゲーム装置1は、名刺が100人分になったか判定し(図9のS412)、100人分ではないときには(S412; NO)、名刺交換処理を実行して、「〇〇さんと名刺の交換を行いました。」と表示する(図9のS413)。

【0137】そして、「忘れずにセーブしてください。」とメッセージを他のゲーム装置1に接続されているTVモニタ4に表示して(図9のS414)、処理を終了する。

【0138】なお、100枚分のときには(図9のS412; YES、図10のS507; YES)、名刺交換

処理をして(S415、S511)、「名刺の交換を行いました、これ以上は持ちきれません。名刺の整理を行って下さい。」とメッセージをそれぞれTVモニタ4に表示して(S416、S511)、初期状態に戻る。

【0139】交換した名刺をセーブすると、図12に示すように、名刺リスト800として整理されて所定の記憶領域に格納される。この名刺リスト800は、1頁当り4枚の名刺500a、500b、500c、500dが格納できるとともに、交換した日付504も設けられており、さらに名刺500a、500b、500c、500dの情報の他にゲームの内容や得点等も格納しておくことができる。

【0140】この名刺に必要なデータは、各ゲーム端末装置或いは遊戯者事にサーバーの所定記憶領域に記憶される。

【0141】既述の名刺には、キャラクタ(図8の501)が表示される。キャラクタは決められたパーツの集合体からなる。遊戯者はこれらのパーツを適宜選択することによって、独自のキャラクタを設計することができる。

【0142】図13には、各パーツにコードが割り付けられ、両者がテーブル化されていることが示されている。このテーブルは各ゲーム端末装置の所定記憶領域に設定保存されている。すなわち、ゲーム装置1、1、…には、名刺500のキャラクタ501を作成するために、多数のキャラクタ501をパーツ551に分解し、各パーツをコード552に対応させたテーブル550が各ゲーム装置1、1、…のROM1b等の記憶領域、あるいはワークRAMに保存されている。

【0143】ここで、キャラクタのパーツ551とは、複数種類の人間の上半身の輪郭、これら人間の輪郭に入れる複数種類の髪型、複数種類の目、鼻、口、耳等の形状、複数種類の動物の輪郭、これら動物の輪郭に入れる複数種類の目、鼻、口、耳等の形状、ロボット等の輪郭、このロボットの輪郭に入れる複数種類の目、鼻、口、耳等の形状を部品状にしたものをいう。

【0144】名刺500のキャラクタ501を作るためには、ゲーム装置1において、遊戯者は、各パーツ551を選択しこれをTVモニタ4に表示して所定のキャラクタ501を作成する。次いで、このキャラクタを名刺500に貼り付ける。

【0145】キャラクタ501を名刺交換元のゲーム装置1から名刺交換先のゲーム装置1に送る際には、キャラクタ501を形成しているパーツ551、…の各コード552、…のみを相手方のゲーム装置1に送る。ゲーム装置1では、受信したコード552、…を基にゲーム装置1自身の内部にあるテーブル500から各パーツ551、…を取り出して、キャラクタ501として作成し、名刺500の一部としてTVモニタ4に表示する。したがって、名刺を交換しようとした交換元のゲーム装

置1と交換先のゲーム装置1との間ではテキストデータ(文字データ)を送るのみでよく、イメージデータ(絵のデータ)を送る必要がないために、名刺交換のための伝送速度を向上させるできる。

【0146】以上説明したように本実施の形態によれば、温泉場に行って「大広間」から各「ゲーム部屋」に移って娯楽ゲームをするかのような感覚を遊戯者が持つことができ、その「部屋」のゲーム空間で名刺様のデータを媒体とする個人紹介情報の交換ができるようにしたため、誰でも簡単にかつ気楽にゲームを楽しむことができるとともに、相手の遊戯者の個人紹介情報を簡単に取得することができる。

(第2の実施形態)図14は、本発明の第2の実施形態に係る通信ネットワークの例を示すブロック図である。各ゲーム装置はインターネットプロバイダを介して各種ネットワークにアクセスすることができる。このゲーム装置は、特定ネットワークの上位特定サーバーに接続して、既述の一般のネットワークに接続することができる。さらに各ゲーム機は、この上位特定サーバーの下位に位置する下位特定サーバーにアクセスして、この下位サーバーを介して下位特定ネットワークに接続される。前記上位サーバーによる上位特定ネットワークは、同種の家庭用ゲーム機用に形成されたネットワークであり、下位特定ネットワークは、本発明のゲームシステム用に特に構築されたネットワークである。上位ゲームネットワークに下に下位ゲームネットワークを形成することにより、特定ゲームシステムの管理や設計が容易になる。

【0147】上述の実施形態において、個人情報とは、特にゲームに関するものであり、個人のゲーム成績や、ゲームの嗜好等を含む。

(第1、第2の実施形態の変形例)次に、上述した実施形態に関する変形例を説明する。

【0148】まず、第1の変形例は、名刺データに名刺交換回数を含め、この交換回数に応じて名刺の画面を変えることを特徴とする。つまり、名刺500データDTには、交換した回数(すなわち、ネットワークゲームシステム上で他の遊戯者に「会った回数」に相当する)を保持させる。この交換回数は、同一の相手と名刺を交換する度に積算され、名刺データの一部として保存される。

【0149】ゲーム親局7の副サーバー73には、例えば図15に示す如く予め定めた「会った回数とその評価の対応表」がテーブルデータとして記録されている。同図から判るように、「会った回数」に応じて、「名刺の色CL」、「キャラモーションMO」、「キャラ背景BK」、及び「称号SR」を変えるようになっている。ここで、キャラとはキャラクタを意味する。

【0150】「会った回数」は一例として、「1回目以降」、「2回目以降」、「4回目以降」、「6回目以降」、「8回目以降」、及び「10回目以降」に分類さ

れている。2回目以降～8回目以降の名刺交換においては、同一の「会った回数（名刺交換回数）」であっても、交換元（自分）の性と交換先（相手）の性が同じか又は異なるか、すなわち同姓か異性かに応じて、「名刺の色CL」、「キャラモーションMO」、「キャラ背景BK」、及び「称号SR」の内容を変えるようにしている。

【0151】名刺を交換するときに、ゲーム装置1は、その相手との交換が何回目になるかを演算し、ゲーム親局7の副サーバー73に記憶している「会った回数とその評価の対応表」とその交換回数とを照合する。この照合結果に応じて名刺データの「名刺の色CL」、「キャラモーションMO」、「キャラ背景BK」、及び「称号SR」の部分を更新させる。そして、この名刺データを使って名刺交換処理を行なう。そして、交換相手には自分の名刺データが送られ、交換相手からはその相手の名刺データが送られてくるので、これをセーブさせる。

【0152】このように交換された名刺データを表示させた名刺リストを図16(a)～(d)に示す。同図から判るように、それらの名刺の形状に表示されているオブジェクトの形態に関わるパラメータ（「名刺の色CL」、「キャラモーションMO」、「キャラ背景BK」、及び「称号SR」）が「会った回数」に応じて変化している。

【0153】このように名刺交換回数（会った回数）に応じて名刺の形状に表示されているオブジェクトを変化させることで、ユーザー間の親しさへの味わいをゲームに与えることができる。

【0154】次に、第2の変形例を図17、18に基づき説明する。この第2の変形例は、前述したように名刺を交換するときに、メールアドレスも合わせて添付することができ、本ゲームアプリケーション内でメールアドレスを添付してくれたユーザーにメールを送付することができるようにしたものである。このメールアドレスは、他のアプリケーションでも使用するようにしてもよい。

【0155】この第2の変形例では、名刺を送る側のゲーム装置1は図17に示す処理を行い、名刺を受ける側のゲーム装置1は図18に示す処理を行う。図17に示す処理は、前述した図9に対応し、同図の処理に、ステップS404a～S404dの処理を更に付加している。図18に示す処理は、前述した図10に対応し、同図の処理に、ステップS500a、S500b、S502a、S502b、S505a、S505bを付加している。

【0156】名刺を送る側での図17の処理では、相手がゲーム部屋から退出していない（ステップS404；YES）と判断すると、ゲーム装置1は、自分のメールアドレスを名刺データに添付するか否かをユーザーからのインターラプティブな入力に回答して判断する（ステ

ップS404a）。この判断がYESになるときは、そのユーザーのメールアドレスを名刺データに添付する処理を行う（ステップS404b）。反対にNO（メールアドレスを添付しない）の判断のときは、ステップS404bをスキップする。

【0157】次いで、相手のユーザーは交換して名刺を既に所定枚数（ここでは100枚）持っているか否かを判断する（ステップS404c）。この判断でNO、すなわち相手のユーザーは未だ100枚持っておらず、名刺データの記憶に余裕があると認識できるときは、前述した図9と同様に、ステップS405以降の処理に移行する。反対に、この判断でYES、すなわち相手のユーザーは既に100枚の名刺を持っていると判断したときは、TVモニタ4に、「相手が100枚の名刺を持っているので、名刺交換はできません」といったメッセージを表示させ（ステップS404d）、図17の処理の初期状態に戻る。

【0158】一方、名刺を受ける側での図18の処理の場合、ゲーム装置1はこの処理が開始されると、最初に、自分は既に所定枚数（ここでは100枚）の名刺を持っているか否かを判断する（ステップS500a）。この判断でYES、すなわち既に100枚の名刺を持っているときは、TVモニタ4に「〇〇さんから名刺交換の要請がありましたが、100枚持っているので名刺交換はできません」といったメッセージを表示し（ステップS500b）、ステップS500aの処理に戻る。反対にステップS500aの判断でNO（未だ100枚持っていない）のときは、他の相手との名刺交換中か否かの判断、さらには交換要請がある旨の表示処理を行った後（ステップS501、S502）、ステップS502a及びS502bの処理を行う。

【0159】ステップS502aでは、ゲーム装置1は、名刺データにメールアドレスが添付されているか否かを判断し、NO（メールアドレスは添付されていない）の場合、ステップS503、S505の処理を行う。反対にYES（つまりメールアドレスの添付）の場合、TVモニタ4に「メールアドレスが添付されています」といったメッセージを表示させ（ステップS502b）、次いでステップS503の処理に移行する。

【0160】そして、ステップS505にて名刺を交換してもよい旨の入力が最終的にユーザーからあったとき（ステップS505；YES）、ゲーム装置1は、交換する名刺データにメールアドレスを添付するか否かをユーザーからの入力により判断する（ステップS505a）。この判断がYES、すなわちメールアドレス添付となるときは、交換要請先に送る自分の名刺データに自分のメールアドレスを添付する処理を行う（ステップS505b）。反対にNOのとき（すなわち、要請に応じて名刺は交換するが、メールアドレスは添付しないとき）、メールアドレス添付に関するステップS505b



の処理を行わずに、ステップS507以降の名刺交換の処理を行う。

【0161】上述した以外の処理は、前述した図9、10の処理と同一である。

【0162】したがって、このメールアドレスの添付処理によって、名刺データに添付してメールアドレスを交換することもできる。名刺は交換するが、メールアドレスは未だ交換しないなど、親密さの度合い等に応じた選択の余地が残されていることもまた、この変形例の特徴である。これにより、通信ゲームとしてのコミュニケーションの幅が広がり、ゲームの趣向性の多様化を図ることができる。

【0163】次に第3、第4の変形例を説明する。これらの変形例は、交換する名刺データを本ゲームアプリケーション以外の他のアプリケーションで使用する例に関する。

【0164】第3の変形例は、名刺データを他のアプリケーションで読み込み、1つのアプリケーションのみではなく、通信ネットワーク上での共通フォーマットとして扱うように構成する例である。この構成を得るには、本ゲームアプリケーションでセーブするデータの領域内に他のアプリケーションから読み込むことができる共通エリアを確保しておく。通常、ゲームのセーブデータは暗号化され、一般のユーザーが任意に書き換えたり、閲覧したりすることができないようになっているが、名刺データはセーブデータの中でもある一定の領域に共通フォーマットとして格納しておき、所定のプログラムを媒介させることでそのデータを読み込むことができるようにすればよい。その場合、かかる共通フォーマットと所定プログラムは所定の暗号化処理を施し、復号化処理には暗号コードを用いて行うようにすることで、機密が保持される。

【0165】さらに第4の変形例は、名刺データに個人の嗜好などの情報を持たせる例である。名刺データには、ゲームに関わるデータ以外に、例えば「車が好き」といった個人の嗜好情報を保持させる。このような嗜好情報を表すフラグが名刺データに含まれていた場合、これを車のネットゲームで読み込んできたときには優先的に名刺のトップ項に表示させる。また、他のアプリケーションではその名刺が「何のゲームで交換したか」を明記させることもできる。これにより、ネットワークゲームにおけるコミュニケーションを円滑にし、また、アプリケーションに横の広がりを与えることができる。さらに、このシステムにより、複数のアプリケーション間での情報伝達が可能になる。

(第3の実施形態) 本発明の第3の実施形態を図19～図22に基づき説明する。

【0166】この実施形態に係るゲームシステムは、そのネットワーク上に「ゲーム大会」を構築したことに特徴を有し、とくに、大会を円滑且つ公平に運営する観点

から、ゲーム参加者に要求されるルールに対する違反(ここでは、ゲーム途中でのリセットやデータコピーなどの行為を言い、これを「悪質な行為」と表現する)に対するペナルティ付与処理に特徴を有する。

【0167】このネットワーク上のゲーム大会は、一定期間のプレイデータを元にしてランキングを発表する形式で行われる。その概念を図19に示す。本ゲームシステムで採用しているゲーム親局7のサーバーはデータベース機能を有していないので、ユーザーが違反(リセットやデータコピーなど)を行うことを抑制するために、大会限定のデータベースを使用する。

【0168】ゲーム親局7内に大会サーバーが構築される。この大会サーバーには、大会計画サーバー、大会運営サーバー(第1号～第10号サーバーの1つがその任に就く)、ランキングデータ保存領域、及び大会用認証データベースがソフト的に構築される。各ゲーム装置1は、大略、以下の順序にて大会サーバーで行われるゲーム大会に参加する。なお、以下のステップ順を表す括弧書き数字と図19内の矢印の数字とが説明上、それぞれ対応している。

(1): ゲーム装置1を大会サーバーに接続する。

(2): 「大会運営計画サーバー」が現在の大会状況をチェックし、その大会状況データをクライアント(ゲーム装置1)にダウンロードする。

(3): クライアントがゲーム大会に参加する意思を示した場合、「大会用認証データベース」にそのクライアントのデータが登録される。これにより、ゲーム大会に参加できる。

(4): クライアントはゲーム大会を運営しているゲームサーバーに入り、ゲームを行う。

(5): ゲーム大会の中で行ったプレイデータは、大会用認証データベースに保存される。

(6): ゲーム大会の結果は日単位で集計され、ランキングとしてデータ化される。

(7): クライアントがランキングをみるときは、ランキングデータをダウンロードする。

【0169】大会運営の計画は、いつ、どこで、何のゲームを、どのようなルールで行うか、といった情報をデータ化し、大会サーバー内に保持することでなされる。ゲーム大会は、基本的には、一定周期の連続した日程で運営される。また、サーバーダウンや諸問題の発生を考慮して、いつでも大会中止の対応をとれるように、データは変更可能になっている。大会運営で対象とするデータは、例えば、1. 大会参加人数、2. どのゲームか(麻雀、将棋など)、3. どのようなルールで行うか(ルール設定)、4. 開催日(年月日)、5. 開催期間(日数)、6. 最低試合数(規定試合数)、7. 大会名(文字データ: ダウンロードにより表示)、及び8. 大会スポンサ用データ(ダウンロードにより表示)である。



【0170】このゲーム大会に参加するクライアントは、ゲーム内でゲーム大会への参加の意思を表明する必要がある。大会参加人数がオーバーしていなければ、かかるゲーム大会に参加できる。大会用データベース上で既に参加人数が一杯であるときは、参加できない旨、クライアントに伝えられる。

【0171】このゲーム大会には基本的ルールが設定されている。それは、ゲーム大会に参加したユーザーは「規定試合回数」を消化しなければ参加終了とは見なされず、最終的なゲーム成績が残らないようになってい、ことである。しかも、この規定試合回数は一定の大会開催期間の間に消化されることが条件になっている。ただし、規定試合回数を超えてプレイすることは可能になっている。

【0172】大会運営サーバーGSの概念的構成を図20に示す。このサーバーGSは、独自のフォーマットであっても、通常のゲームサーバーと同じフォーマットであってもよい。ただし、大会運営サーバーGSには、大会参加可能なクライアント（ユーザー）以外の参加者は、ゲームをするための部屋に入ることができない（但し、観戦はできるようになっている）。

【0173】このゲーム大会（麻雀、将棋など）に参加してプレイしたデータは、全て、親局に構築される大会用認証データベースに保存される。保存されるデータの一例を図21に示す。具体的には、1. プレーヤの名前データ、2. プレーヤの顔データ、3. プレーヤの会員番号、4. 大会プレイデータの合計値、5. 大会プレイ回数、6. プレーヤのIPアドレス、7. プレーヤの個人ID、及び、8. 悪質行為情報（リセット回数など）、である。

【0174】特に、最後の項目8の悪質行為情報は、ゲーム大会に参加したにも関わらず、規定回数のゲームを消化しないうちに、途中でリセットして退場したような悪質な違反を表す。このような悪質なユーザーには次回のゲーム大会参加時に注意を喚起するか、ペナルティを課すなどして警告し、そのような悪質な行為を抑制しようとするものである。

【0175】この悪質行為を判定し、警告する手法として、大会運営サーバー側で対処する方法と、アプリケーション（ゲームソフト）側で対処する手法がある。

<1A：サーバー側による判定法>これには2つの手法がある。

【0176】（a）：1つは、大会運営サーバーが常に全クライアントを管理するもので、途中退室や禁止用語の回数などを逐一監視し、その記録を大会用データベースに登録する。

【0177】（b）：もう1つの手法は、全クライアントについて各ゲームに入るときと出るとき（入室時及び退室時）のみ管理し、正規の方法でゲームから出ない（退室しない）ユーザー（つまり、電話回線をオフした

ユーザー）を管理するものである。この管理方法は、逐一管理する前者の手法よりも大会運営サーバーの負担が少ないという利点がある。

<1B：サーバー側による警告法>大会運営サーバーが採り得る警告法には、以下のような態様がある。

【0178】（a）：家庭用ゲーム機の場合、ゲーム装置1は必ず課金サーバー（図示せず）に接続するため、悪質行為を行ったクライアントが次回接続してきたときに、課金サーバーが警告を行ったり、ユーザーからの接続を拒否させる。なお、このとき、悪質行為者名を載せたブラックリストを複数のゲーム間で共有することがができる。すなわち、ゲームAでブラックリストに載ったクライアントに対して、ゲームBにおいても警告や接続拒否を行うようにしてもよい。

【0179】（b）：各ゲートサーバー（図示せず）がユーザーIDを管理もので、悪質行為を行ったクライアントが次回接続してきたときに、このサーバーからブラックリストフラグをクライアントに送る。クライアントのゲームアプリケーションはそのフラグが立っているときは、TVモニタに表示される顔の上に「要注意人物」のマークやメッセージを重畳表示することで、警告を行う。

【0180】（c）：各ゲートサーバー（図示せず）がユーザーIDを管理もので、悪質行為を行ったクライアントが次回接続してきたときに、このサーバーからブラックリストフラグをクライアントに送る。クライアントのゲームアプリケーションはそのフラグが立っているときは、ネットワーク接続毎に「警告文章」を画面に表示させるようにする。

【0181】（d）：大会用データベースに悪質行為者のブラックリストを作成し、このリストに基づいて大会用認証データベースのデータをチェックし、そのチェック結果に応じて電子メールにより警告を発するようにする。

<2A：アプリケーション側による判定法>これにも2つの手法がある。

【0182】（a）：1つ目はゲーム開始時とゲーム終了時にフラグを立てる手法である。通常のゲームでは、ゲーム成績等のデータはゲーム終了時に保存される。これに対し、このフラグを用いる手法の場合、ゲーム開始時にマイナスのフラグ保存し、ゲーム終了時に通常のゲーム成績にマイナスフラグを加えてマイナス要因を解除する手法である。例えば、ゲーム開始時にわざと「1敗」と書きこみ、ゲーム終了時にこの「1敗」を元に戻してやる。こうすることにより、ゲーム中の「負けているから抜けよう」と、途中退室を企てるクライアントにとっては、「敗北した」という状況が作り出され、途中退室が抑制される。この手法は、サーバー側に一切の負担を掛けないという利点がある。

【0183】（b）：この手法は、悪質行為を判定する

ための一定の条件をアプリケーションに組み込んでおき、その条件に合致した場合、ゲームシステム本体のRAMの一定エリアにその情報を書き込むようにする。これにより、1つのアプリケーションだけでなく、複数のアプリケーション間でフラグを共有できるので、「リセット回数」、「禁止用語」などを判定することができる。

＜2B：アプリケーション側による警告法＞アプリケーション側で採り得る警告法には、以下のような態様がある。

【0184】(a)：家庭用ゲーム機の場合、サーバー本体内に「要注意人物」フラグを書き込み、それ以降、どのようなゲームソフトを立ち上げても、同様に警告を発生させる。

【0185】(b)：ブラックリストからのフラグをゲームシステムの本体RAMに書き込み、それ以降、全てのアプリケーションで「ブラックリストフラグ」を立てる。

【0186】(c)：ゲームのセーブデータ内にフラグを持たせ、悪質行為の程度に応じて、選択できない項目（例えば顔のパーツやゲームなど）を課す。

【0187】以上のように、悪質行為はサーバー側、アプリケーション側のいずれかで確実に判定されるとともに、その程度に応じて、適宜な警告や罰則が与えられる。つまり、悪質行為者が再度、同一のゲーム大会または別のゲームに接続してきたときには、セーブデータ内のフラグを変化させたり、「ゲーム中にリセットしてはいけません」などの警告をそのクライアントに与えることができる。また、悪質の度合いが所定の限度を超えたときには、次の接続時に、そのクライアントの接続を拒否することもできる。

【0188】これにより、途中退室（リセット）などの悪質行為の発生を無くし又は抑制して、ゲーム参加のクライアントにとって望ましいゲーム大会環境を創ることができる。

【0189】さらに、プレイされたデータは大会用認証データベースに保存される。このデータは日単位で集計され、一例として、上位100人のランキングがランキングデータ保存領域に保存される。このランキング情報は、メニューからダウンロードボタンをクリックすることでダウンロードでき、ユーザーはそれを見ることができる。なお、ダウンロードできる情報は、図21にリストアップした項目1～5までに限定されている。

【0190】大会期間が終了したときには、ランキングは最終的に集計され、規定試合数をクリアしてクライアントだけの順位が出される。大会期間が終了すると、その最終集計したランキングが次のゲーム大会まで表示され続ける。図22に、ゲーム大会とランキング表示の関係を模式的に示す。

【0191】なお、本発明の実施形態において、前記認

証サーバーは遊戯者が特定ゲームサーバーへアクセスした場合の課金をするための制御動作を実行する。また、悪質遊戯者に対しては特定ゲームサーバー或いは認証サーバーは、ゲーム端末装置に対して悪質遊戯者であることを通知して画面に表示する等の制御動作を実行する。

【0192】

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、特殊サーバーに接続した複数の遊戯者と簡単にかつ気楽なゲームを楽しむことができる他、ゲーム相手の個人情報と交換することができ、ゲームの楽しみに加えて、知人友達等が作ることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】図1は、本発明の第1の実施形態に係るゲームシステムの全体構成を示すブロック図である。

【図2】図2は、同システムで使用するゲーム装置を示すブロック図である。

【図3】図3は、同システムで使用するゲーム親局の構成を示すブロック図である。

【図4】図4は、上記ゲームシステムにおけるゲーム装置とゲーム親局との接続動作と、接続の後のゲームプレイの動作を説明するためのフローチャートである。

【図5】図5は、同システムにおける副サーバーの処理フローチャートである。

【図6】図6は、同システムの第1号サーバーないし第10号サーバーでの処理フローチャートである。

【図7】図7は、同システムのフローチャートで処理していく際に表示するネット画面を示す図である。

【図8】図8は、同システムの名刺形態の表示画面を示す図である。

【図9】図9は、同システムの名刺を送る側の動作を説明するためのフローチャートである。

【図10】図10は、同システムの名刺を受け取る側の動作を説明するためのフローチャートである。

【図11】図11は、図9及び図10のフローチャートが処理されていく上で表示される画面を示す図である。

【図12】図12は、同システムにおける名刺リストの平面図である。

【図13】図13は、同システムにおける各パーツのコードの関係をテーブル化して示す図である。

【図14】図14は、本発明の第2の実施形態に係るゲームシステムの例である。

【図15】図15は、第1の変形例を示す「会った回数と評価の対応表」の一例を示す表図である。

【図16】図16は、会った回数に応じて背景等を変化させた各種の名刺を載せた名刺リストの画面図である。

【図17】図17は、第2の変形例に係る名刺を送る側のゲーム装置の処理を説明するフローチャートである。

【図18】図18は、第2の変形例に係る名刺を受け取る側のゲーム装置の処理を説明するフローチャートである。

【図19】図19は、本発明の第3の実施形態に係るゲーム大会の概念を説明する図である。

【図20】図20は、ゲーム大会の大会サーバーを説明する図である。

【図21】図21は、大会用認証データベースに保存されるプレイデータの項目を説明するリストである。

【図22】図22は、ゲーム大会の時間的流れを説明する図である。

【図23】図23は、図4のサーバーへの接続中に実行されるエキストラゲームの実行制御ルーチンを示すフローチャートである。

【図24】図24は、エキストラゲームの表示画面の一部を示す正面図である。

【図25】図25は、サーバーと端末との通信プロトコルを端末A、B、Cを用いて説明するための流れ図である。

【図26】図26は、ゲーム装置をインターネットプロバイダを介して親局に接続するときの状態と、親局の特殊サーバー（ワールド）の詳細を説明するブロック図である。

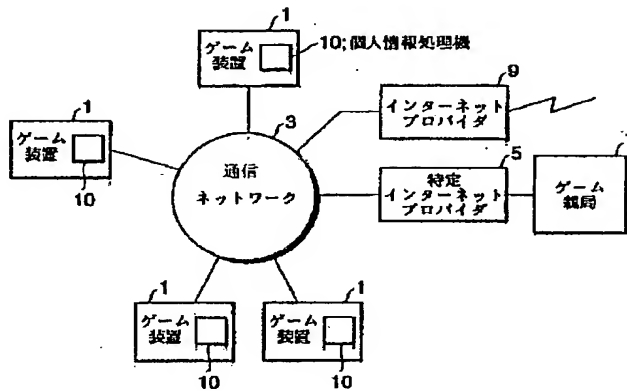
【図27】図27は、プレイサーバーにおけるクライアントの入室状況と、通信形態（パケット通信）について説明するためのブロック図である。

【図28】図28は、名刺交換に関する通信プロトコルを示す流れ図である。

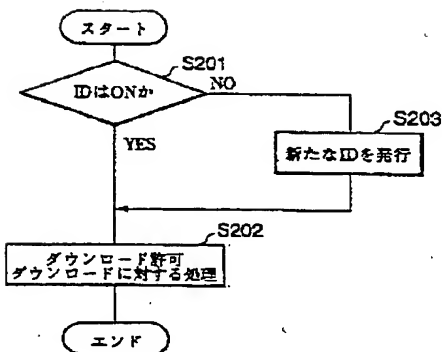
【図29】図29は、本発明の基本的なネットワークシステム構成を示し、特に複数のゲームサーバーに対して単一の認証サーバーを設けた場合のシステム構成図である。

【図30】図30は、図29に示したシステム構成図における認証サーバーによるアクセスの許可/不許可を判断するための制御フローチャートである。

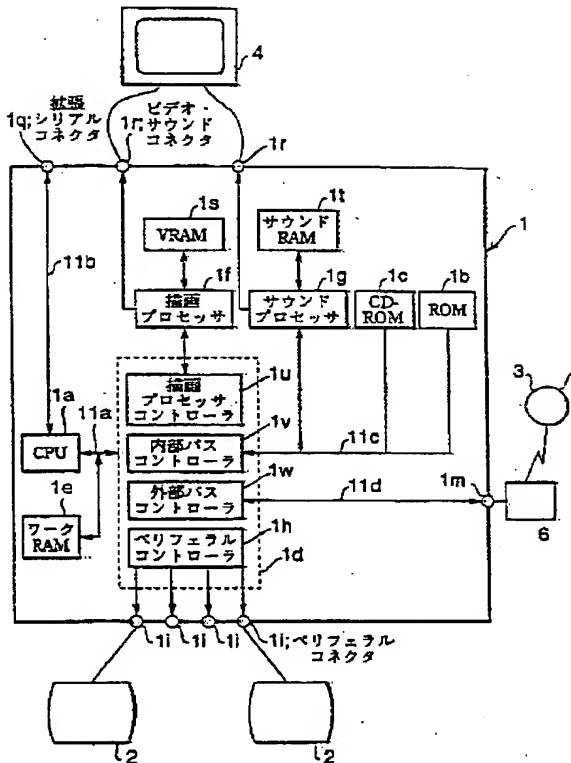
【図1】



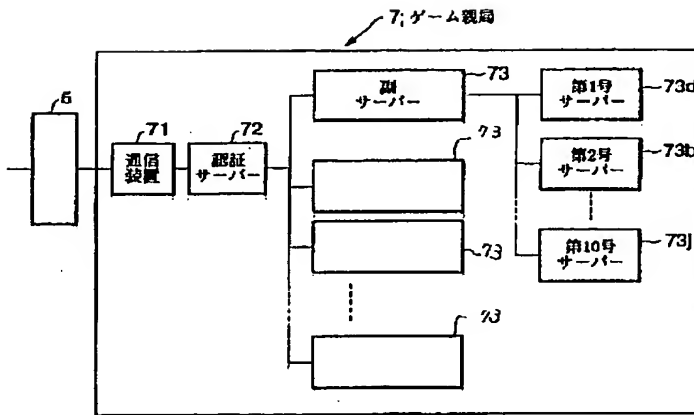
【図5】



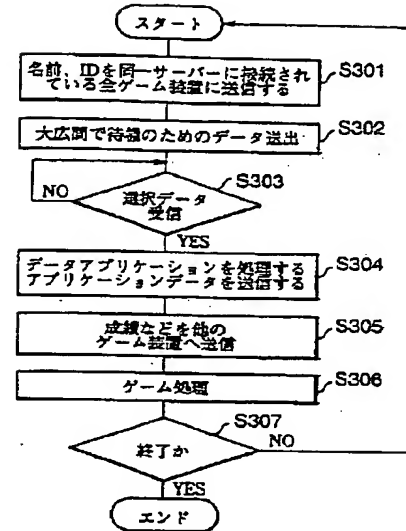
【図2】



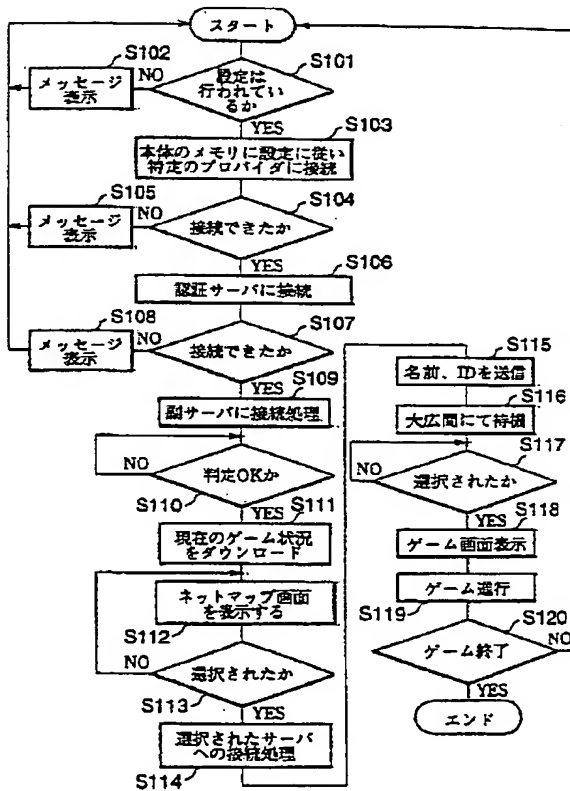
【図3】



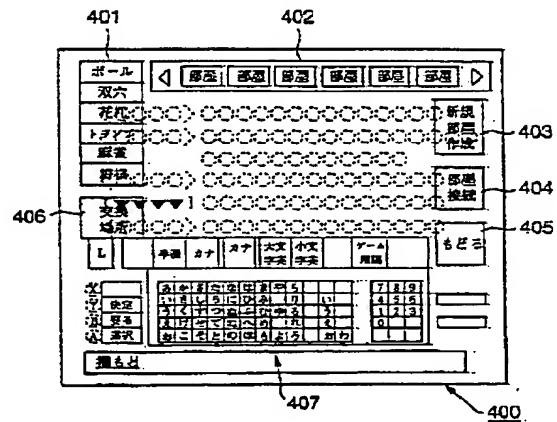
【図6】



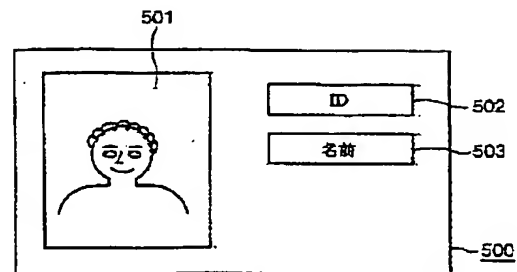
【図4】



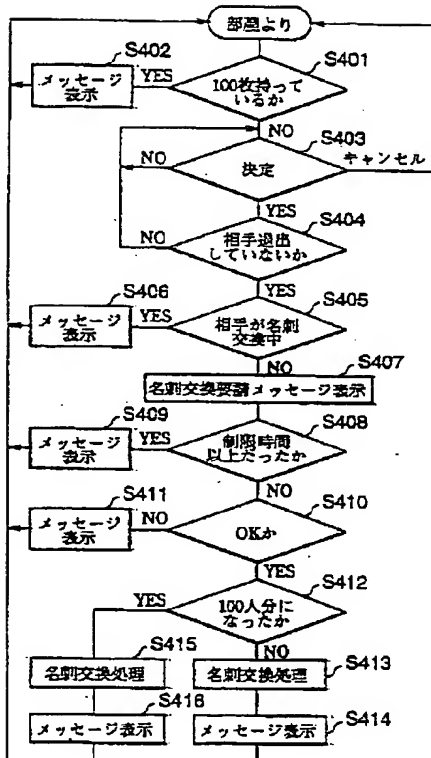
【図7】



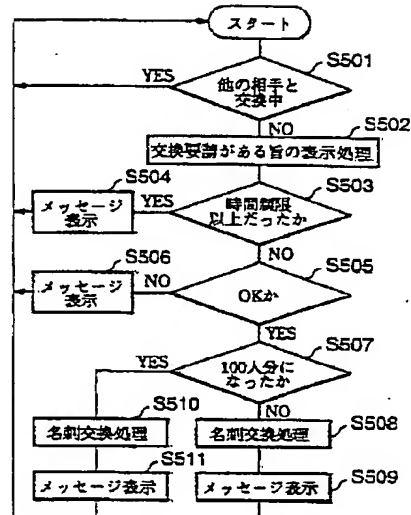
【図8】



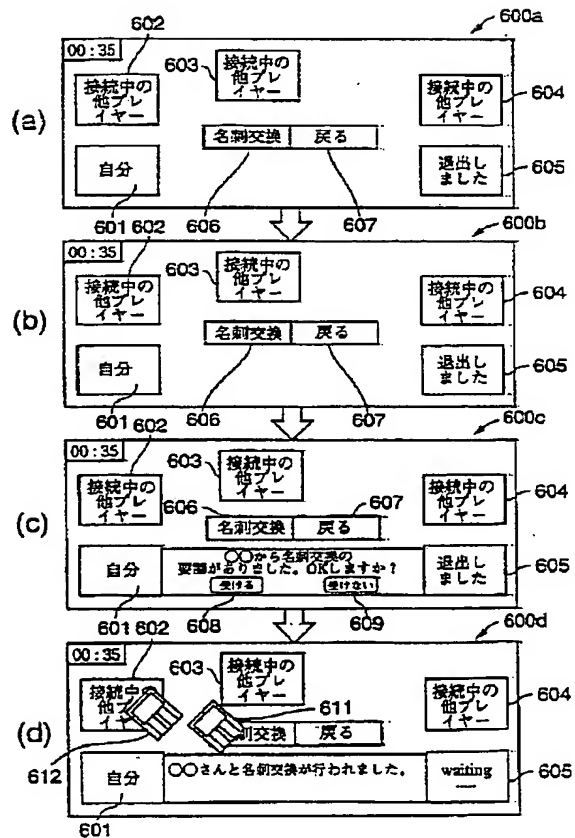
【図9】



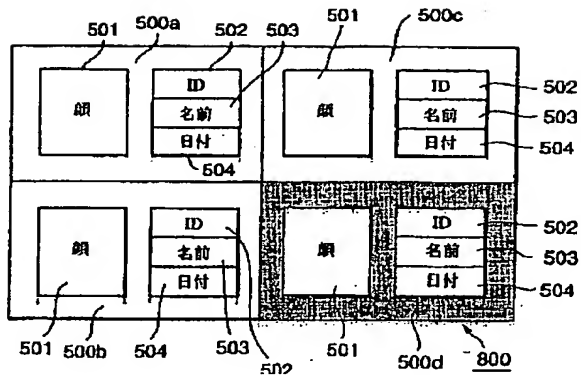
【図10】



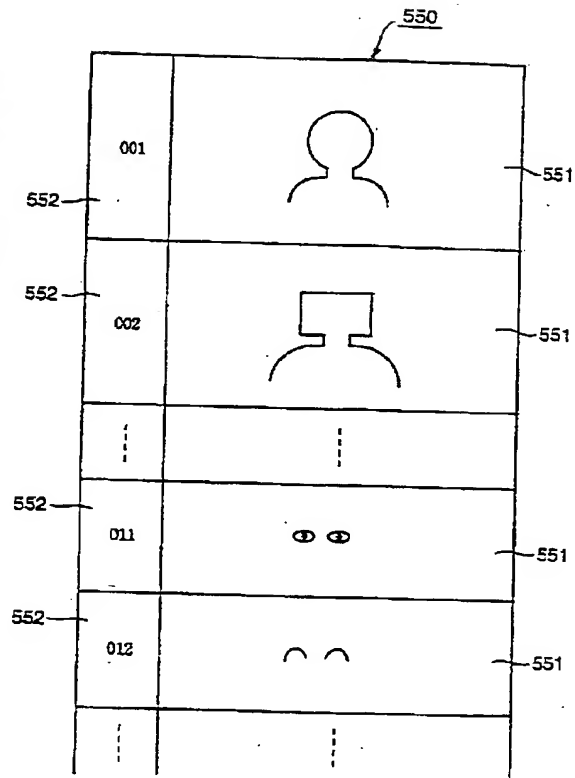
【図11】



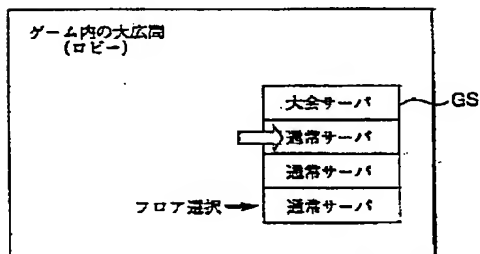
【図12】



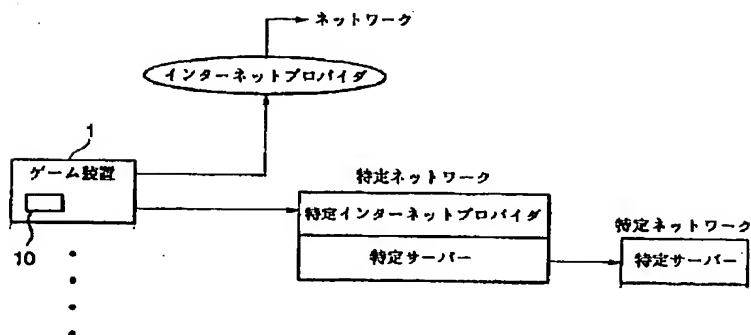
【図13】



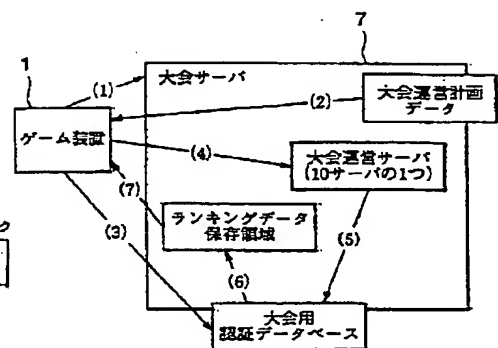
【図20】



【図14】



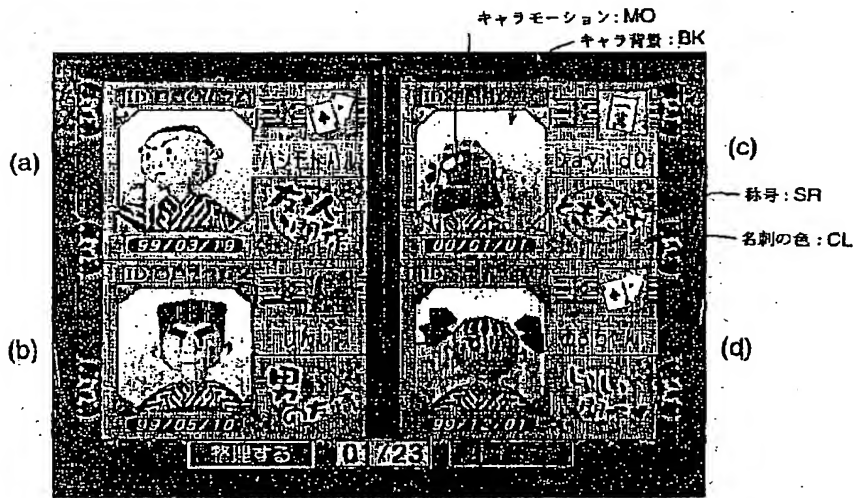
【図19】



【図15】

No.	会った回数	名刺の色 :CL	キャラモーション :MO	キャラ背景 (PI):BK	称号:SR	自分の性→相手の性	備考
001	1回目以降	1段階目	基本待機	22	ともだち	男・女→男・女	
002	2回目以降	2段階目	基本待機+呼びかけ	4	厚い友情	男→男	
003	2回目以降	2段階目	基本待機+呼びかけ	4	友人関係	男→女、女→男	
004	2回目以降	2段階目	基本待機+呼びかけ	4	睦まじき仲	女→女	
005	4回目以降	3段階目	基本待機+喜び4	3	男の友情	男→男	
006	4回目以降	3段階目	基本待機+喜び4	3	友好関係	男→女、女→男	
007	4回目以降	3段階目	基本待機+喜び4	3	香しき仲	女→女	
008	6回目以降	4段階目	基本待機+喜び3	2	気の友情	男→男	
009	6回目以降	4段階目	基本待機+喜び3	2	親密な関係	男→女、女→男	
010	6回目以降	4段階目	基本待機+喜び3	2	訳ありな仲	女→女	
011	8回目以降	5段階目	基本待機+喜び2	10	濃の友情	男→男	
012	8回目以降	5段階目	基本待機+喜び2	10	いい関係 (十ハートマーク)	男→女、女→男	
013	8回目以降	5段階目	基本待機+喜び2	10	麗しき仲	女→女	
014	10回目以降	6段階目	基本待機+喜び1	1	親友	男・女→男・女	

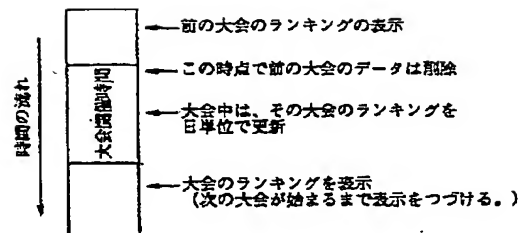
【図16】



【図21】

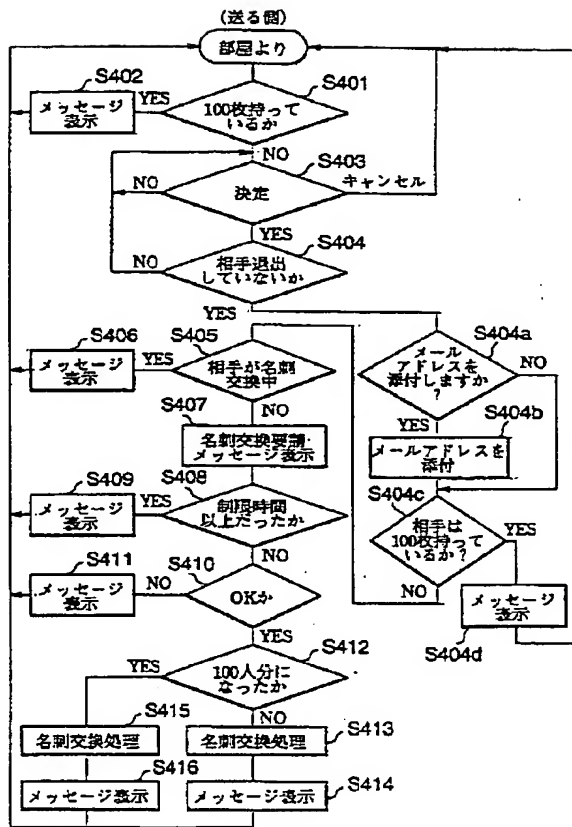
①	プレイヤーの名前データ
②	プレイヤーの顔データ
③	プレイヤーの温泉会員ナンバー
④	大会プレイデータの合計
⑤	大会プレイ回数
⑥	プレイヤーのIPアドレス
⑦	プレイヤーのインディビジュアルID
⑧	温泉行為情報

【図22】

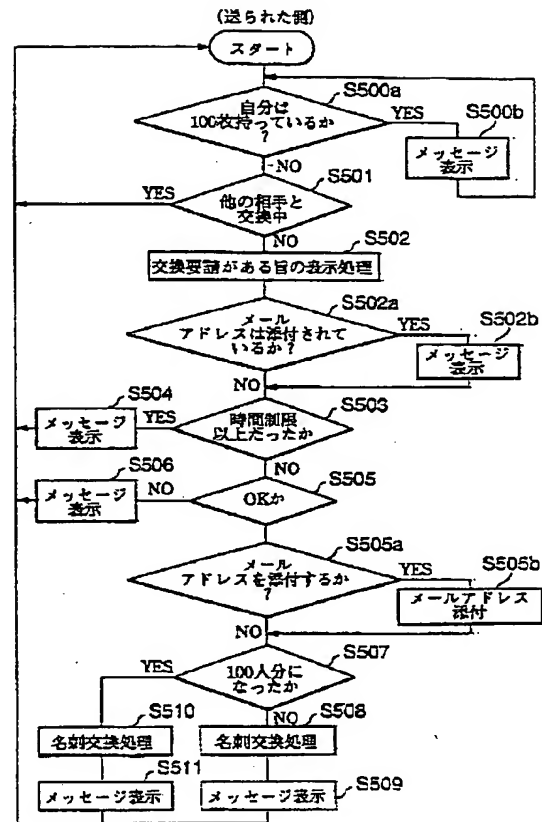




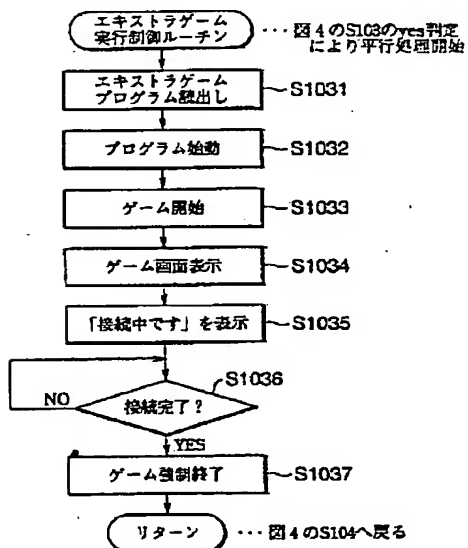
【図17】



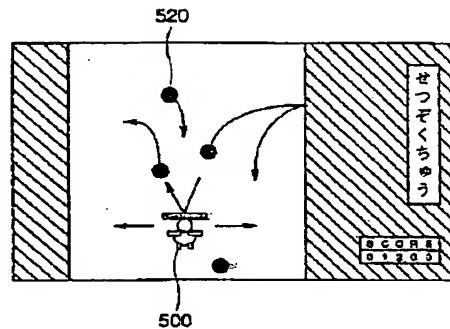
【図18】



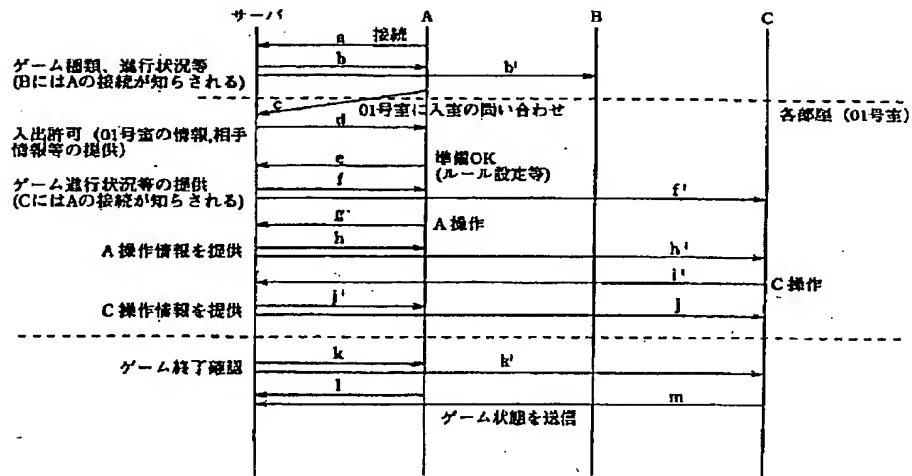
【図23】



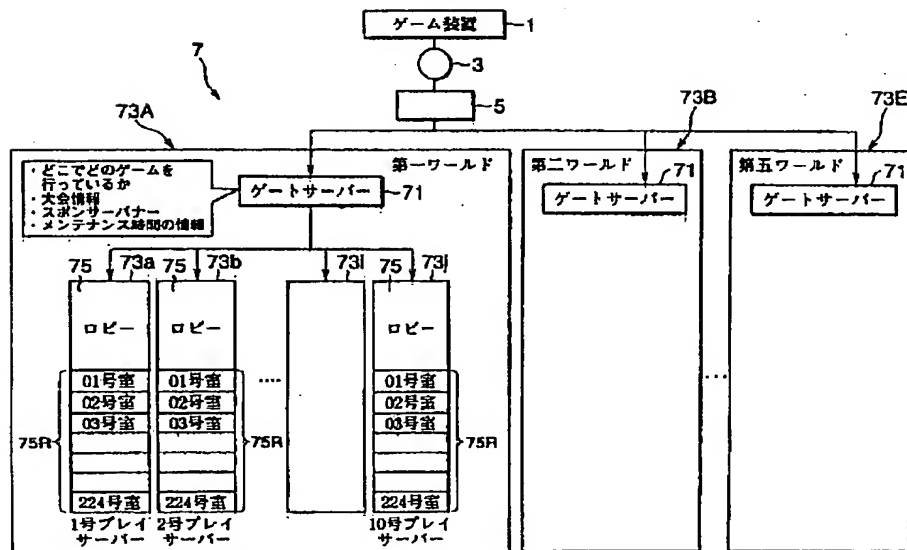
【図24】



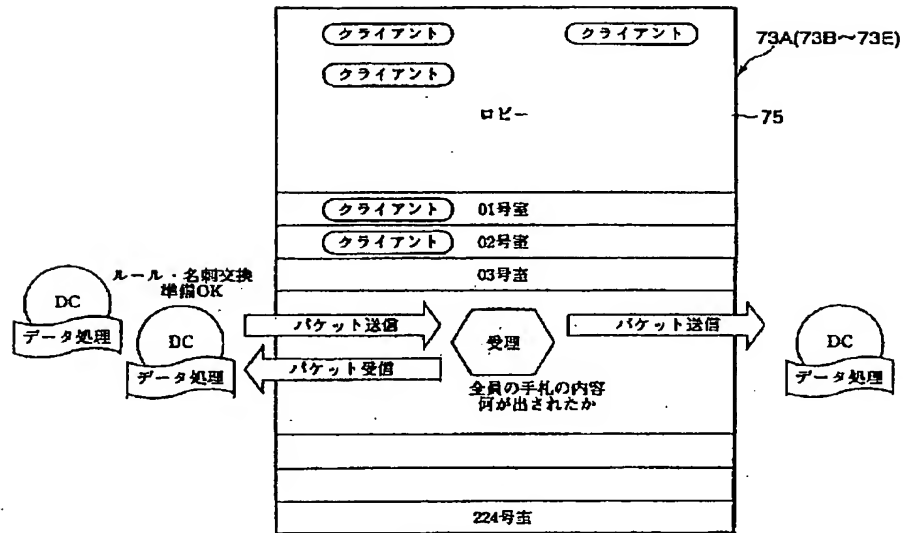
【図25】



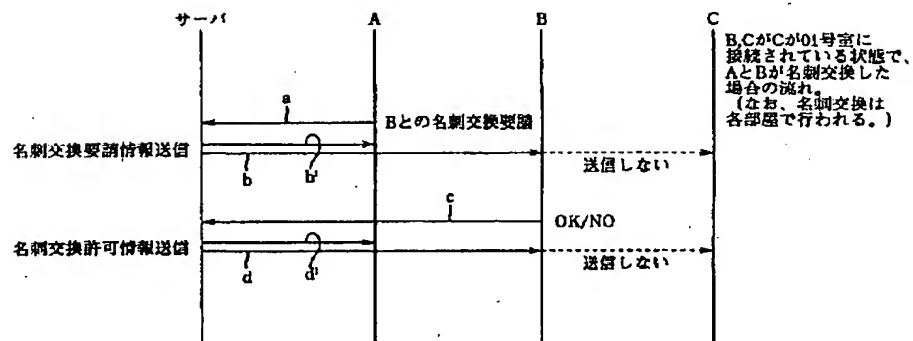
【図26】



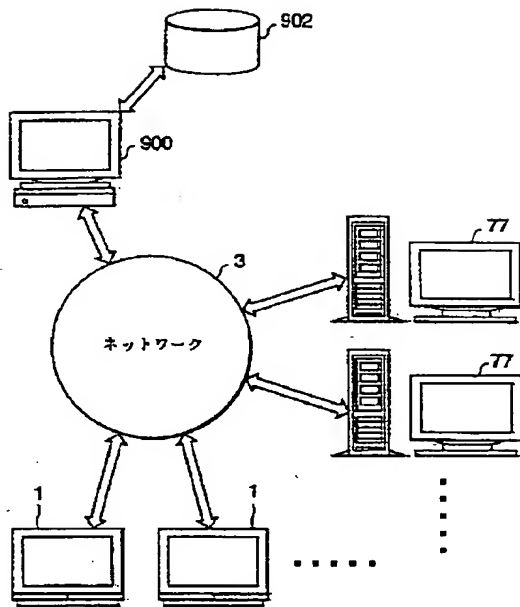
【図27】



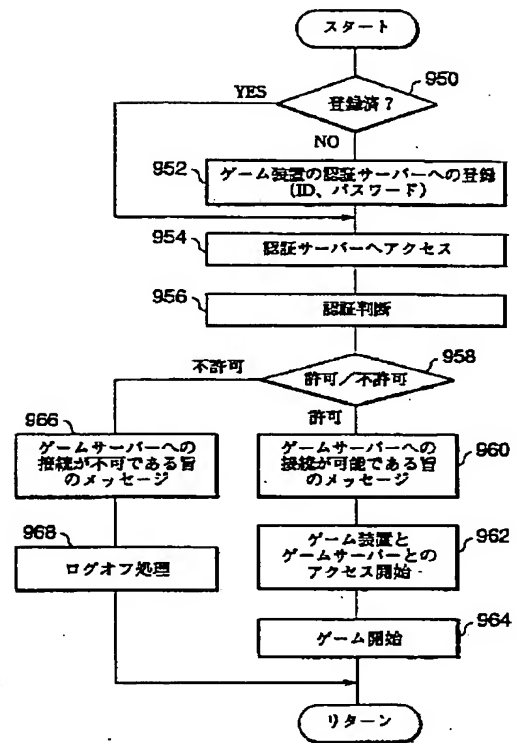
【図28】



【図29】



【図30】



フロントページの続き

(72)発明者 瓜生 貴士  
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会  
社セガ内  
(72)発明者 信太 徹  
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会  
社セガ内

(72)発明者 大原 徹  
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会  
社セガ内  
(72)発明者 吉田 千恵  
神奈川県川崎市幸区大宮町18-2  
(72)発明者 林 雅美

東京都大田区南六郷1-14-2

Fターム(参考) 2C001 BD00 BD07 CB00 CB01 CB08

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

---

**Bibliography**

---

- (19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)  
(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)  
(11) [Publication No.] JP,2003-38858,A (P2003-38858A)  
(43) [Date of Publication] February 12, Heisei 15 (2003. 2.12)  
(54) [Title of the Invention] An online network game system, the game equipment terminal used for this, and a storage  
(51) [The 7th edition of International Patent Classification]  
A63F 13/12  
13/10  
[FI]  
A63F 13/12 C  
13/10  
[Request for Examination] Un-asking.  
[The number of claims] 26  
[Mode of Application] OL  
[Number of Pages] 26  
(21) [Filing Number] Application for patent 2002-143794 (P2002-143794)  
(62) [Divisional Application] Division of an application for patent 2000-595753 (P2000-595753)  
(22) [Filing Date] January 28, Heisei 12 (2000. 1.28)  
(31) [Priority Document Number] Japanese Patent Application No. 11-20078  
(32) [Priority Date] January 28, Heisei 11 (1999. 1.28)  
(33) [Country Declaring Priority] Japan (JP)  
(31) [Priority Document Number] Japanese Patent Application No. 11-233226  
(32) [Priority Date] August 19, Heisei 11 (1999. 8.19)  
(33) [Country Declaring Priority] Japan (JP)  
(31) [Priority Document Number] Japanese Patent Application No. 11-269525  
(32) [Priority Date] September 22, Heisei 11 (1999. 9.22)  
(33) [Country Declaring Priority] Japan (JP)  
(71) [Applicant]  
[Identification Number] 000132471

[Name] Sega, Inc.  
[Address] 1-2-12, Haneda, Ota-ku, Tokyo  
(72) [Inventor(s)]  
[Name] Hashimoto Hirotada  
[Address] 1-2-12, Haneda, Ota-ku, Tokyo Inside of Sega, Inc.  
(72) [Inventor(s)]  
[Name] Hashimoto Haruyuki  
[Address] 1-2-12, Haneda, Ota-ku, Tokyo Inside of Sega, Inc.  
(72) [Inventor(s)]  
[Name] Uryu Takashi  
[Address] 1-2-12, Haneda, Ota-ku, Tokyo Inside of Sega, Inc.  
(72) [Inventor(s)]  
[Name] Shinoda \*\*  
[Address] 1-2-12, Haneda, Ota-ku, Tokyo Inside of Sega, Inc.  
(72) [Inventor(s)]  
[Name] Ohara \*\*  
[Address] 1-2-12, Haneda, Ota-ku, Tokyo Inside of Sega, Inc.  
(72) [Inventor(s)]  
[Name] Yoshida 1000 blessings  
[Address] 18-2, Omiya-cho, Saiwai-ku, Kawasaki-shi, Kanagawa-ken  
(72) [Inventor(s)]  
[Name] Wood Masami  
[Address] 1-14-2, Minami-Rokugo, Ota-ku, Tokyo  
(74) [Attorney]  
[Identification Number] 100079108  
[Patent Attorney]  
[Name] Inaba Right happiness (besides two persons)  
[Theme code (reference)]  
2C001  
[F term (reference)]  
2C001 BD00 BD07 CB00 CB01 CB08

---

[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any  
damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not  
reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

## Summary

---

### (57) [Abstract]

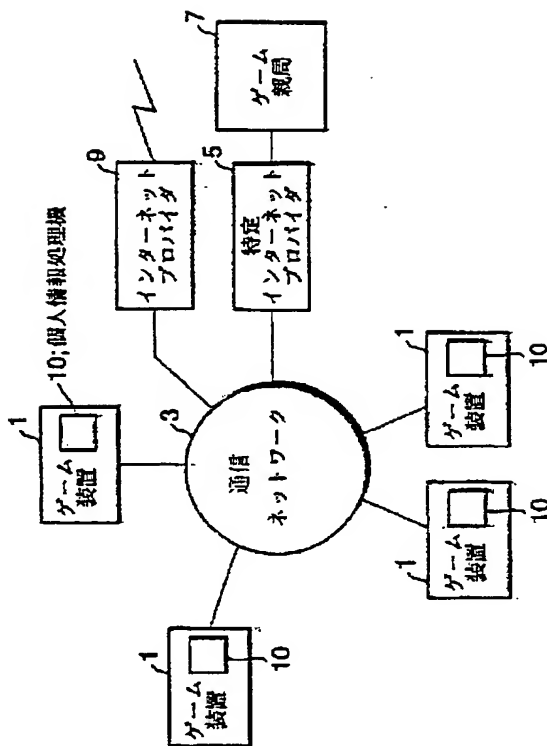
[Technical problem] The system for which the play person found enough the information of other play persons linked to an online network game system is offered.

[Means for Solution] Two or more game equipments 1 and 1 and — are connected to the game key station 7 through a communication network 3, and this game system can perform communication game application between each game equipments 1 and 1 and — through the game key station 7 concerned. Moreover, in this game system, while [ of the game equipments 1 and 1 and — ] performing communication game application in between, the individual information processing meanses 10 and 10 and — which can exchange the personal information between play persons are prepared in each game equipments 1 and 1 and —. Therefore, personal information is exchangeable with the form of a card through a partner, the individual information processing meanses 10 and 10, and — at the time of the end of a game, and a game start.

---

[Translation done.]





[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The online network game system which is characterized by providing the following and which is constituted and becomes so that two or more game terminal units of each other may be connected and each terminal unit can perform a predetermined game application program Two or more game servers for managing the information about each game application program The authentication server equipped with the function for it to be prepared apart from the aforementioned game

server, to be applied in common to two or more aforementioned game servers, and to judge permission or the disapproval of access to each game server from the aforementioned terminal unit

[Claim 2] An authentication server common to the above is an online network game system according to claim 1 characterized by what the judgment of the access permission to the game server after the initial registration for accessing from the aforementioned terminal unit to each game server and registration and disapproval is performed for.

[Claim 3] The online network game system according to claim 1 or 2 by which the information on a game terminal unit is inputted, and is characterized by being registered from each of two or more game servers at an authentication server common to the above.

[Claim 4] The aforementioned information is an online network game system according to claim 3 characterized by the thing which specifies the game terminal which performed the wicked action which makes access to the aforementioned game server disapproval, and which it is information.

[Claim 5] the access disapproval to the aforementioned game server — the above — the online network game system according to claim 4 characterized by what gradual limitation of the requirements in which the judgment concerned includes a period and the content of a game is added for while judging based on the importance of a wicked action

[Claim 6] It is the online network game system which comes to have the control means to which each aforementioned game terminal unit can exchange play person individual introduction information for other game terminal units in the online network game system which is constituted and becomes so that two or more game terminal units of each other may be connected and each terminal unit can perform a predetermined game application program.

[Claim 7] The aforementioned control means are systems according to claim 6 which are constituted and become so that a play person can exchange the aforementioned individual introduction information with each other between the aforementioned terminal units belonging to the group which performs predetermined game application.

[Claim 8] The game system by which two or more aforementioned terminal units are connected to the common server machine through means of communications.

[Claim 9] The aforementioned individual introduction information is a game system [ equipped with the data constellation displayed on the card configuration of imagination with each terminal unit ] according to claim 6 or 7.

[Claim 10] The aforementioned control means are the claim 6 which is constituted and becomes so that exchange of the aforementioned individual introduction information may be performed after a game end during the execution of the game by the aforementioned game application program, or the game system of nine given in any 1 term.

[Claim 11] When the aforementioned control means send this exchange request to

the terminal unit of the other party which wants to exchange a play person's individual introduction information and there is this exchange request from other terminal units While sending out the input result from the play person of whether to accept this exchange request to the terminal unit which sent the aforementioned exchange request The claim 6 constituted so that accumulation preservation of the personal information sent from the terminal unit of an exchange place might be carried out, while exchanging the aforementioned individual introduction information among other terminal units, when there is an input which affirms accepting an exchange request, or the game system of ten given in any 1 term.

[Claim 12] The aforementioned individual introduction information is a game system containing the data about the game results performed by the aforementioned game application program according to claim 6.

[Claim 13] It is the game system according to claim 6 to 10 which the character is contained in the aforementioned individual introduction information, and this character is parts-sized, and each game terminal unit is equipped with the storage region which saves the data to which each parts and the code were made to correspond, and is constituted and becomes so that the character sent from the game terminal unit for which the aforementioned control means determine each parts from the received code, and personal information is exchanged may be reproduced.

[Claim 14] The game system according to claim 6 or 9 by which the data about the exchange history of this information are contained in the aforementioned individual introduction information.

[Claim 15] The game system according to claim 14 to which it was made to change the form of the object of the individual introduction information summarized in the shape of [ aforementioned ] a card according to the exchange history of the aforementioned individual introduction information.

[Claim 16] The data in connection with the object which displays the aforementioned card are a game system according to claim 15 which is at least one of the motion of the color of a card, and the character of a card, the background of the character of a card, and the titles of a card.

[Claim 17] The aforementioned individual introduction information is the claim 6 containing the e-mail address of the aforementioned play person who appends to the indicative data of the aforementioned card form, or the game system of 16 given in any 1 term.

[Claim 18] The game system which is characterized by providing the following and which two or more game terminal units are connected to a game key station through a network, and can perform a game application program between each terminal through the game key station concerned The aforementioned game key station is a judgment means to judge the play person who broke the predetermined rule about execution of this game application program while having a server means to perform the aforementioned game application program in form that two or more play persons

participate. The correspondence means which devises the correspondence to the aforementioned violation when the aforementioned violation play person has next announced participation

[Claim 19] The aforementioned correspondence means is an online network game system according to claim 18 which is the means which takes the cure of the connection refusal to warning generating or the server means concerned.

[Claim 20] It is the communication system characterized by having the control means which perform a game program in parallel to the processing which connects the aforementioned terminal unit to a server in the communication system which a terminal unit connects to a server through a network.

[Claim 21] It is the communication system according to claim 20 which the aforementioned terminal unit reads the program and the aforementioned game program which show processing linked to a server, and is characterized by the aforementioned control means starting the aforementioned game program execution when the processing connected to a server by the user is specified.

[Claim 22] The aforementioned terminal unit is communication system according to claim 20 or 21 characterized by displaying the connection condition to the aforementioned server while performing the display according to the aforementioned game program execution to display.

[Claim 23] The aforementioned terminal unit is the communication system of the claim 20 characterized by performing the aforementioned game program until connection with the aforementioned server is completed or it detects that connection with a server cannot be performed, or a claim 22 given in any 1 term.

[Claim 24] The aforementioned control means are communication system according to claim 20 to 23 characterized by performing the aforementioned game program until connection with a server is completed or it detects that connection with a server cannot be performed.

[Claim 25] The storage with which the program for making the aforementioned game terminal unit perform each control means according to claim 6 to 24 was memorized.

[Claim 26] The aforementioned game terminal unit which constitutes the system of a claim 6 or a claim 24 given in any 1 term.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\* shows the word which can not be translated.

3. In the drawings, any words are not translated.

---

## DETAILED DESCRIPTION

---

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] Two or more game terminal units of each other are connected through means of communications, and this invention relates to the storage which memorized the game terminal unit used for the online network game system by which the predetermined game application program was made to perform between each game terminal unit, and this system, and this game application program.

[0002]

[Description of the Prior Art] Conventionally, this kind of online network game system is equipped with the TV-game equipment and the server machine which are a terminal unit, and is connected by the Internet network which the direct file of each video game machine and the server machine is carried out by the telephone line, or minds a provider. In response to control of a game application program with each as common terminal unit as a server machine, the game space where a play person is waging-war-game-etc.-common is built between each terminal unit, and a game can be performed in this space.

[0003] In recent years, this kind of online network game systems [ many ] are being built, and the number of the play persons who are going to participate in this is also increasing by leaps and bounds. In the game system to apply, if it is the play person who fills specific business, anyone can access this online network game system.

[0004] In an online network game system, there was a problem that a waging-war partner's information was not known enough, for the play person to whom the information nevertheless exchanged [ that unacquainted play persons perform a waging-war game mutually and ] for it being among play persons is restricted to a name, a play person's ID, etc., and has participated in the game system.

[0005] Furthermore, in this kind of game system, a game is advanced under agreement common to each play person. For example, during game execution, it is not interrupting a game etc. until one waging war is completed. However, even when the starting prohibition action was performed by the play person, the cure of interrupting for the conventional game system the game currently performed on the online network game from a viewpoint from which other play persons are protected was not able to be taken.

[0006] Moreover, when a play person is going to play an online network game, in order to usually connect a game equipment terminal to an exclusive server via the Internet, the time taken to refer for a play person's ID and password is required.

There are problems, like for this reason, a certain amount of time (about 5 minutes) will bore a play person in during this period and a static image in connection with a network.

[0007] Furthermore, the game server which manages each online network game program is performing a play person's ID, and introduction of a password separately, and the present condition is that informational exchange etc. is not made among two or more game servers. Consequently, trouble was produced, when a wicked action occurred during one certain access with a game server, i.e., the participation to a specific online network game, other game servers were able to be accessed easily and an online network game was smoothly managed, even if it could make access to one certain game server concerned into disapproval after that.

[0008]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] Then, this invention aims at offering the system for which the play person found enough the information of other play persons linked to an online network game system. this invention aims at offering the online network game system for which it enabled it to exchange a play person's required personal information easily between the terminal units connected to an online network game system.

[0009] this invention aims to let this personal information to check to a play person and provide him with an online network game system as comes to be easy. Moreover, when performing a communication game, another purpose of this invention devises suitable disposal to the play person who breaks the rule defined beforehand, suppresses such violation, and is to offer the online network game system by which anyone enabled it to enjoy a game simply and in comfort.

[0010] Moreover, this invention aims at offering the online network game system in which Lycium chinense grows, without boring the play person who owns a game terminal during the time (interval) for carrying out network connection of the game terminal unit.

[0011] Furthermore, it is the purpose to obtain the online network game system which can judge in the gross whether this invention permits access of the game terminal unit concerned when network connection of two or more game terminal units and two or more game servers is carried out.

[0012] Moreover, this invention aims at offering the game terminal unit used for this online network game system. Furthermore, this invention aims at offering the storage with which the program which performed the online network game for attaining the above-mentioned purpose to a game terminal unit was memorized.

[0013]

[Means for Solving the Problem] In the online network game system by which it is constituted and the game terminal unit of plurality [ this invention ] becomes so that it may connect mutually and each terminal unit can perform a predetermined game application program in order to attain the above-mentioned technical problem With two or more game servers for managing the information about each game application

program It is prepared apart from the aforementioned game server, is applied in common to two or more aforementioned game servers, and is characterized by having the authentication server equipped with the function to judge permission or the disapproval of access to each game server from the aforementioned terminal unit.

[0014] That is, by preparing a common authentication server to two or more game servers, it becomes unnecessary to perform the judgment of permission of access to a game server, or disapproval separately, and an exact judgment can be performed from the information about each game application program.

[0015] Moreover, in this invention, the authentication server common to the above is characterized by what the judgment of the access permission to the game server after the initial registration for accessing from the aforementioned terminal unit to each game server and registration and disapproval is performed for.

[0016] The user who participated in the online network game system needs to do initial registration of ID, a password, etc. first using a game terminal unit. If a common authentication server performs this initial registration, it will become unnecessary to carry out initial registration for every access to two or more game servers.

[0017] Moreover, from each of two or more game servers, the information on a game terminal unit is inputted into an authentication server common to the above, and is characterized by being registered at it.

[0018] That is, since the information on a game terminal unit is brought near from all game servers and it registers with an authentication server, package management of the information about the game equipment concerned is attained.

[0019] The aforementioned information is information which specifies the game terminal which performed the wicked action which makes access to the aforementioned game server disapproval.

[0020] the access disapproval to the aforementioned game server -- the above -- while judging based on the importance of a wicked action, gradual limitation of the requirements in which the judgment concerned includes a period and the content of a game is added

[0021] For example, disapproval can be judged one month, one year, and with period limitation, or only a specific game server can judge by adding conditions, such as considering as disapproval.

[0022] Moreover, in the online network game system by which it is constituted and the game terminal unit of plurality [ this invention ] becomes so that it may connect mutually and each terminal unit can perform a predetermined game application program, each aforementioned game terminal unit is equipped with the control means which can exchange play person individual introduction information for other game terminal units, and is characterized by the bird clapper.

[0023] For example, while the aforementioned control means can transmit the exchange request to which it is supposed that he wants to exchange personal



information to the communicative other party's terminal, and whether the exchange request of a purport which wants to exchange this personal information is accepted judges and being able to send out the result to the communicative other party's terminal When the affirmation input of acceptance of the exchange request of personal information is carried out, exchange of personal information is performed and switched data is saved, and when the negative input of this exchange request is carried out, it is constituted so that it may not exchange.

[0024] In this case, the aforementioned personal information is constituted as an indicative data of the card gestalt of imagination as an example. Moreover, data concerning [ the indicative data of the aforementioned card gestalt ] game execution may be recorded. Furthermore, the indicative data of the aforementioned card gestalt is an example also with suitable making the parts-sized character correspond to a code, and also being saved at the storage region of the game application of each terminal. At this time, the indicative data of the aforementioned card gestalt may take the gestalt sent out on a communication network as a code of the character chosen as the indicative data concerned.

[0025] In each composition mentioned above, the aforementioned terminal is composition also with suitable it being also the game machine which can perform communication game application uniquely.

[0026] On the other hand, in the composition whose aforementioned personal information is the indicative data of the card gestalt of imagination, this system can also have a means to change the data in connection with a binding of the aforementioned card according to the turnover rate of the aforementioned personal information. The data in connection with a binding of the aforementioned—in this case card are at least one of the motion of the color of a card, and the character of a card, the background of the character of a card, and the titles of a card.

[0027] Moreover, in the composition whose aforementioned personal information is the indicative data of the card gestalt of imagination, the aforementioned personal information may contain the e-mail address of the aforementioned play person who appends to the indicative data of the aforementioned card gestalt.

[0028] In the basic composition mentioned above furthermore, the aforementioned game key station While having a convention server means to perform the aforementioned communication game application in convention form A judgment means to judge the play person who broke the predetermined rule about execution of this communication game application, When the aforementioned violation play person has next announced convention participation, it can have the cure means which takes the cure of the connection refusal to warning generating to the aforementioned violation, or the convention server means concerned.

[0029] The case, for example, the aforementioned judgment means, and the aforementioned cure means of the composition of this cure against violation are built as a part of aforementioned convention server means. Moreover, the aforementioned judgment means and the aforementioned cure means may be built as

a part of aforementioned communication game application.

[0030] On the other hand, the storage concerning this invention is a storage for realizing the above-mentioned communication game application to a terminal.

[0031] Furthermore, other game systems of this invention are game systems which two or more terminals are connected to a game offer office through a communication network, and can realize communication game application between each terminal through the game offer office concerned. Each above-mentioned terminal is equipped with an individual information processing means by which the personal information between play persons can be exchanged when performing communication game application among two or more terminals. the aforementioned individual information processing means While being able to send out the judgment result of whether to accept the exchange request of a purport which wants to exchange the 1st processing means and this personal information which can transmit the exchange request to which it is supposed that he wants to exchange personal information to the communicative other party's terminal to the communicative other party's terminal When exchange of personal information is performed, switched data is saved, when the affirmation input of acceptance of the exchange request of personal information is carried out, and the negative input of this exchange request is carried out, it is characterized by having the 2nd processing means which does not exchange.

[0032] Moreover, in the communication system with which a terminal unit connects this invention to a server through a network, the aforementioned terminal unit offers the communication system characterized by having the control means which perform a game program in parallel to processing linked to a server.

[0033] The aforementioned terminal unit reads the program and the aforementioned game program which show processing linked to a server, and the aforementioned control means can start the aforementioned game program execution, when the processing connected to a server by the user is specified.

[0034] And the aforementioned terminal unit can also display the connection condition to the aforementioned server again while performing the display according to the aforementioned game program execution to display.

[0035] Moreover, the aforementioned terminal unit can perform the aforementioned game program until connection with the aforementioned server is completed or it detects that connection with a server cannot be performed.

[0036] The aforementioned control means can perform the aforementioned game program further again until connection with a server is completed or they detect that connection with a server cannot be performed.

[0037] moreover, an interval required for two or more aforementioned game terminal units in this invention when connecting with a game key station through the aforementioned network -- the aforementioned game -- an application -- a KESHIN program is characterized by setting up the extra game program of performing independently

[0038] Namely, as for a play person, for this reason, a certain amount of time (about 5 minutes) may get bored with connection with a network in a static image in the meantime. Then, if the play person starts the extra game on a screen which or can move in any way or can start action by operation between this network connection interval, a play person is absorbed in this extra game, and can spend the latency time for useful purpose.

[0039] As for this extra game, it is desirable that it is the very simple mini game which does not apply a burden to network connection time. That is, it is desirable to enlarge the rate for which network connection accounts though time sharing is carried out, since the fault that network connection time increases that it is a complicated game since it becomes network connection and parallel processing arises.

[0040] Moreover, a play person can enjoy an extra game in comfort by making the display of the purport which is among network connection during execution of the aforementioned extra game.

[0041] Furthermore, the aforementioned extra game is made to advance, without becoming game over, even when a play person does not operate it. Since it is meaningless if it thinks that there are also those who do not perform an extra game for some play persons and becomes game over in this case, if a game is made to advance even if there is no operation of a play person, it becomes an animation during network connection time, and it can be enjoyed rather than a still picture at least.

[0042]

[Embodiments of the Invention] Hereafter, the gestalt of operation of this invention is explained based on an accompanying drawing.

(System configuration) Here explains the system configuration for accessing to the game server 77 (it being equivalent to the game key station 7 (referring to drawing 1) mentioned later) from specific game equipment 1 according to drawing 29.

[0043] In this case, specific game equipment 1 needs to perform initial registration first. Moreover, based on whether there is any history which performed the wicked action in the game server 77 connected to the network system concerned, it is necessary to perform the judgment of permission of access, or disapproval after initial registration.

[0044] As shown in drawing 29, it is possible for game equipment 1 to be connected to the network 3, to access from this game equipment 1 to the predetermined game server 77 connected to the network 3, and to perform an online network game. In addition, although the game server 77 is simplified, in a network 3, the game server's 77 extension is possible. Not only the number that also illustrated game equipment 1, of course but much more game equipments 1 are connectable.

[0045] The authentication server 900 is connected to the aforementioned network 3. This authentication server 900 is two or more aforementioned game servers' 77 common authentication server 900. That is, each game server 77 does not have an

authentication server separately. The information on game equipment 1 based on execution of each game application program is registered into the database 902 of an authentication server 900 from two or more game servers 77. The most important information is information by the wicked action of game equipment 1 which judges permission/disapproval of future access among this information.

[0046] The wicked judgment of things is various, you make it judge automatically and it may be made to make it transmit with each game server 77, and the game server's 77 manager judges and it may be made to carry out input transmission of it.

[0047] Although mentioned above, the content performed in an authentication server 900 is the judgment (is a permission granted or not?) of whether to attest access to the user (game equipment 1) who has accessed with initial registration of a user (game equipment 1).

[0048] Below, the access method of the game equipment 1 in an authentication server 900 is explained according to the flow chart of drawing 30 .

[0049] First, it is judged whether it is registered, and at Step 950, when it is a negative judging, it shifts to Step 952, and using the program for registration of attachment to game equipment 1, registration processing to an authentication server 900 is performed, and it shifts to Step 954. In addition, in Step 950, judging [ affirmation ], i.e., when registered, it jumps over Step 952 and already shifts to Step 954.

[0050] At Step 954, it accesses to an authentication server. The input of user ID and a password becomes indispensable at this access.

[0051] An authentication judgment is made at the following step 956. This authentication judgment opts for the gradual measure in the case of disapproval while judging whether connection with a network 3 is permitted based on a wicked user's information with which a database 902 is provided by two or more game servers 77. This gradual measure means preventing from classifying into the game server 77 which considers as the game server 77 which limits a period, and considers as disapproval or permits access based on the content of a wicked action, and disapproval, displaying the information that it may become a wicked user to a game terminal unit, accessing a game server completely, etc.

[0052] In the following step 958, when this authentication judging is judged to be permission (for the access permission to some game servers 77 to be included), it shifts to Step 960, the message of the purport in which connection with the game server 77 is possible is sent out, subsequently connection with the desired game server 77 is started in Step 962, and a game is started at the following step 964.

[0053] In the aforementioned step 958, when judged with disapproval (period limitation is included), it shifts to Step 966, the message of the purport which is disapproval is sent out, and processing of logoff is performed at the following step 968.

[0054] As mentioned above, when game equipment 1 accesses to the game server 77, make it make it access first to the common authentication server 900 to two or

more game servers 77, and it sets to this authentication server 900. Since it judged whether the participation to the network 3 concerned would be permitted based on the information brought near by each game server 77 when it was after new registration and registration, The wicked action in two or more game servers 77 etc. can manage collectively, and access to another game server 77 can also be prevented from the ability doing to the user (game equipment 1) who performed the wicked action with which game server 77.

[0055] Since according to the above-mentioned composition it is not necessary to extend an authentication server 900 even if the game server 77 is added and extended, a system configuration can be simplified.

[0056] Moreover, since the package management of various information in two or more game servers 77 can be carried out, it becomes easy to find a wicked user (game equipment 1). Consequently, it may also become the suppression effect of a wicked action.

(1st operation gestalt) The 1st operation gestalt is explained with reference to drawing 1 or drawing 10. In the above-mentioned system configuration, as shown in drawing 1, a common game application program is performed between each game equipment.

[0057] The 1st operation gestalt is explained with reference to drawing 1 or drawing 10. Drawing 1 shows the functional block diagram of the online network game system concerning this invention. In this system, a common game application program is performed between each game equipment.

[0058] The system is equipped with the communication network 3 for connecting two or more terminal units 1 and 1 and -- which are a video game machine, the game key station 7 containing two or more server machines, and this game equipment and a game key station in this drawing 1. In this system, it connects with the game key station 7 through specific Internet provider 5 defined in order that a terminal unit might perform a specific game, and a common game application program is performed among each game equipments (terminal unit) 1 and 1 through the game key station 7. In addition, the game equipments 1 and 1 and -- may be connected to a server machine through Internet provider 9 which are not a communication network 3 and a specific Internet provider.

[0059] In this system, each game equipments 1 and 1 and -- are equipped with the individual information processing meanses 10 and 10 and -- which can exchange every play person's detailed personal information, while performing the game application program.

[0060] Drawing 2 is a functional block diagram for explaining the composition of game equipment. CPU1a as a processor with which game equipment 1 performs a game application program and other control programs in this drawing 2, As this control program, for example ROM1b which memorizes the data needed when processing a game program in addition to this, the program code which processes according to the program code which interprets a macro group or a scenario macro,

and the abstracted operating command, and, an operating system, etc., and graphics, such as an animation, CD-ROM equipment 1c containing CD-ROM which memorizes the game application program which performs a specific game based on the data constellation and this which consist of information on a text and others, The aforementioned CPU1a and bus controller 1d which controls the data transfer between each part, The program of CPU1a is held and it consists of RAM1e used for data processing, drawing processor 1f which forms a picture signal from drawing data, and sound processor 1g which forms an acoustic signal from sound data.

[0061] Moreover, VRAM1s is connected to drawing processor 1f, and it is used in case a picture signal is formed. Sound RAM1t is connected to sound processor 1g, and it is used in case an acoustic signal is formed. In addition, the sound processor 1g output section is connected to connector 1r for audio videos.

[0062] Bus controller 1d mentioned above, if it divides roughly, it consists of peripheral interface 1h, drawing processor controller 1u, internal bus controller 1v, and external bus controller 1w.

[0063] Bus controller 1d is connected to CPU1a through bus 11a, and CPU1a controls bus controller 1d. RAM1e is also connected to this bus 11a. The direct file of the extended serial connector 1q is carried out to CPU1a mentioned above through bus 11b, and this CPU1a can control or use the appurtenance concerned now by exchanging signals based on the predetermined data transmission method between the appurtenances of the serial system connected to extended serial connector 1q. That is, connection of the appurtenance of a serial system is attained and it has come be made as for exchange of signals, such as a program, an image, sound, and a command, to this game equipment 1 between an appurtenance and game equipment 1.

[0064] Drawing processor controller 1u can control drawing processor 1f by the bottom of control of CPU1a. CD-ROM equipment 1c, ROM1b, and sound processor 1g are connected to internal bus controller 1v through bus 11c, respectively, and this internal bus controller 1v can control these CD-ROM equipment 1c, ROM1b, and operation of sound processor 1g by the bottom of control of CPU1a.

[0065] The output section of external bus controller 1w is connected to extended connector 1m through bus 11d, and this external bus controller 1w can control or use this appurtenance now by exchanging signals between the appurtenances of the parallel system connected to extended connector 1m under control of CPU1a. That is, connection of the appurtenance of a parallel system is attained and it has come be made as for exchange of signals, such as a program, an image, sound, and a command, to this game equipment 1 between an appurtenance and game equipment 1.

[0066] peripheral connector 1i -- peripheral one -- 2 and 2 are connected The television (TV) monitor 4 is connected to connector 1for audio videos r.

[0067] The cable modem 6 is connected to extended connector 1m as attachment of a parallel system, and game equipment is connected to a network 3 through this

cable modem 6.

[0068] As attachment of the parallel system connected to extended connector 1m, the parallel appurtenance of a terminal adapter, a satellite data receiver, personal digital assistant equipment (PDA), a portable telephone, a data recorder, or others other than a cable modem 6 can be mentioned.

[0069] As attachment of the serial system connected to extended serial connector 1r, PHS, a data recorder, a telecommunication cable, or other serial appurtenances are mentioned.

[0070] Drawing 3 is the block diagram showing the composition of a game key station. The communication device 71 with which the game key station 7 communicates between each game equipment through a communication network 3 and specific Internet provider 5 in this drawing 3, The authentication server 72 as a general server which is connected to this communication device 71 and controls the game equipments 1 and 1, and the sign rise and connection request from —, It is prepared in the low rank of this authentication server 72. for example It consists of the special servers (vice-server) 73 and — which perform processing for making false experience as if it was playing games, such as movement games, such as table tennis, and mah-jongg, with the others in the ryokan with a hot spring etc. realize on the game equipments 1 and 1 and —. Here, the vice-server 73 becomes No. 1 server 73a, No. 2 server 73b, and — from No. 10 server 73j further. The vice-server has the control means which make each game equipment terminal perform a specific communication waging-war game.

[0071] In addition, in this system, the game environment of convention form is realizable between each game equipment. Each play person can participate in a game for example, by the tournament method, and can acquire the ranking of a game. Convention form means that it is the game space performed under a predetermined rule, and it says that every play person can participate especially, that it is a waging-war game, and that participation and nonparticipation are free.

[0072] The block diagram when game equipment 1 connects drawing 26 to a vice-server through each of Internet provider 9, a network 3, and specific Internet provider 5 is shown.

[0073] In this drawing 26, the vice-server 73 has called the "world" and has the composition of five worlds of fifth world 73E from first world 73A. Since each world has the same composition, below, it takes first world 73A for an example, and explains the detailed composition.

[0074] The attested play person is performing what game by this first world 73A from the gate server 71, or the information on convention information, a sponsor, and maintenance time etc. is reported by the authentication server 72.

[0075] It is constituted by this gate server 71 by aforementioned No. 1 server (No. 1 play server) 73a, No. 2 server (No. 2 play server) 73b, —, No. 10 server (No. 10 play server) 73j. Since each play server has the same composition, below, he takes No. 1 server (No. 1 play server) 73a for an example, and explains the composition in a play

server.

[0076] If a play person's terminal unit is connected to No. 1 server 73a, equipment will be provided with the following environment in the end of a play person side edge. That is, a play person goes into the space like the lobby (large room) 75 of a ryokan with a hot spring (hotel) first. The storage region corresponding to a lobby exists in this server.

[0077] Subsequently, a play person can go into the selected room assigned to the memory storage of No. 1 server 73a by selection after guidance information was carried out by the aforementioned gate server 71. This lobby 75 is the so-called waiting room, and the play person has structure which can choose a playroom (each locus of - of 01 No. No. 224 75R) in this lobby 75.

[0078] Each play server is assigned to play, such as a fortune-telling room, a shogi room, a cards room, or a mah-jongg room. A specific play server's each part store serves as a playroom for play, such as mah-jongg, and has riding capacity, respectively. With [ the number room which a play person wishes ] riding capacity [ less than ], a room can be entered, and if it is over riding capacity, it will become impossible to enter a room. The play person included in the playroom can perform communication waging-war games, such as mah-jongg, with other play persons who are already in the playroom. It depends on a play person's selection into which world it goes.

[0079] Drawing 27 shows the entrance situation of each play server's (the No. 1 server or the No. 10 server) client (a game equipment terminal / play person) in world 73A (or 73B or 73E) explained above. Network connection completes three persons' client which is present in a lobby 75, and the stage which chooses any they are from games various from now on is shown. On the other hand, game waging war at each number room of the client which entered each number room (they are a No. 01 room and a No. 02 room at drawing 27 ) is attained.

[0080] Moreover, as shown in drawing 27 , it is each number room (in drawing 27 ). Among the game equipments 1a, 1b, and 1c which two or more clients which have entered the number room indicated under the No. 03 room focusing on play server 73a (or 73b or 73j) own Communication has become possible, and connection of the purport that preparation of a rule (specially rule [ User setup ]), card exchange, and waging war was completed etc. is transmitted and received by packet communication. all of these information are the number rooms as for which it is managed by play server 73A or 73J, for example, this number room carries out game waging war using cards -- if it becomes -- play server 73A (\*\*\*\* -- what was taken out about the content of all the members' hand distributed first, or package management of the content of the hand under game waging war etc. is carried out)

[0081] Operation of this game system is explained. It faces explaining processing operation of this game system, operation until it connects a game terminal to a game key station first and starts a game is explained, and operation which exchanges the personal information on play person \*\* which subsequently operates each game



equipment among play persons is explained.

[0082] [The connection between game equipment 1 and the game key station 7 and game play] Drawing 4 is a flow chart explaining connection operation with game equipment and a game key station, and operation of the game performed at each game equipment terminal after connection. Drawing 5 is a vice-server's processing flow chart. Drawing 6 is the processing flow chart of the No. 1 server or the No. 10 server.

[0083] If a play person performs a setup for connection with the vice-server 73 to game equipment 1 and inputs the connection request to the vice-server 73 into game equipment, the flow chart of drawing 4 will be started. Game equipment 1 judges whether a predetermined setup was performed to game equipment (S101 of drawing 4). If an insufficient place is in a setup and game equipment 1 will judge (S101;NO), the message "an insufficient place is in a setup" will be displayed on the TV monitor 4 (S102), and it will become the waiting for a setting input again.

[0084] If game equipment 1 judges that a setup is exact (S101;YES), according to the communication procedure memorized by RAM1e of game equipment 1, game equipment 1 will perform processing linked to specific Internet provider 5 (S103). Game equipment 1 displays (S104;NO) and MEKKEJI of "It seems that it is very crowded" on the TV monitor 4, when it judges whether it was connectable with this (S104) and it is impossible (S105), and it returns to the beginning of a flow chart. [ of the connection ]

[0085] By the way, as for connection processing of drawing 4 of S103, it is common to make it time and to require about several minutes. Then, using this connection latency time, an extra game (mini game) is displayed on a screen, and the play person makes this play the execute permission.

[0086] Hereafter, the execution control routine of an extra game is explained according to drawing 23. This routine is started based on the yes judging of drawing 4 of S101, and parallel processing is carried out to the connection processing in S103 of drawing 4. However, in order to enable it to perform by the connection standby time, the extra game is set as the mini game with the easy rule.

[0087] As shown in drawing 23, a concurrency is carried out to connection processing and an extra game program is read from Work RAM in S1031. Next, the read game program is started (S1032) and a game is started (S1033). A game screen is displayed based on the start of this game (S1034).

[0088] As the content of this extra game is shown in drawing 24, it is the easy game of flipping off the obstacle 520 which bars this object to the main object 500, and a play person uses the control unit of game equipment, moves the main object to right and left, and flips an obstacle.

[0089] In addition, on a screen, while the display (for example, "boil \*\*\*\*\*") of the purport which is under connection with a provider is always made, the elapsed time from a game start is displayed every moment (S1035). Even if the play person is doing game operation, he can grasp that it is under

connection with a provider, and elapsed time. Moreover, the score display of this game is also made on a screen.

[0090] or [ that connection with a provider is completed ] -- or -- if it fails (S1036) -- this EKISURA game -- the game middle -- compulsory -- ending (S1037) -- S104 of drawing 4 -- it returns The display of the above "boil \*\*\*\*\*" changes to "being boil \*\*\*\*\* better \*\* to a network" at this time. On the other hand, when connection goes wrong by a busy, riding-capacity over, etc. of a circuit, the display of "having \*\*\*\*\* (ed) to boil \*\*\*\*" is made.

[0091] This extra game is unrelated to this editing (main program) explained with the gestalt of operation of \*\*\*\* 1, and the score obtained in the game is cleared at the time of a game end. An extra game should just be a content suitable for being the "bond" to connection with a provider. As it said that the score obtained in this extra game was added to the game of this editing by initial setting (the related \*\*\*\* is chosen in the default) on the other hand, you may relate an extra game and the game of this editing.

[0092] As shown in drawing 4 , when it is able to connect with Internet provider 5, (S104;YES) and game equipment 1 perform connection processing to an authentication server 72 (S106). And it judges whether the connection with an authentication server 72 completed game equipment 1 (S107). Here, when connection with an authentication server 72 is not completed, (S107;NO) and game equipment 1 display on the TV monitor 4 of game equipment the message "the predetermined amount of money is insufficient, or a setup is lacking" (S108 of drawing 4 ), and return to the beginning of a flow chart.

[0093] When the connection processing to an authentication server 72 is completed, (S107;YES) and game equipment 1 perform connection processing to the vice-server 73 (S109 of drawing 4 ). And game equipment 1 becomes the judgment result waiting to the vice-server's 73 identifier (ID) (S110;NO of drawing 4 ).

[0094] As the vice-server 73 shows drawing 5 , if ID is right (S201 of drawing 5 ), by investigating ID sent out from game equipment 1 It permits downloading program data and data required for a game from the vice-server 73 to game equipment (S202 of drawing 5 ). On the other hand, when ID is not right, new ID is published, it sends out to game equipment 1 (S203 of drawing 5 ), and download of the data from the vice-server 73 to game equipment is permitted (S202 of drawing 5 ).

[0095] It returns to drawing 4 , and game equipment 1 carries out the town load of the data about the situation of the game currently performed in the game system from (S110;YES of drawing 4 ), and the vice-server 73, when download of the data from the vice-server 73 is permitted (S111 of drawing 4 ). Here, the data about the situation of a game are a data constellation which displays what game is performed by the servers 73a, 73b, --, 73j of what [ the ] No. or what game convention is performed on the system now, and information on each game equipment.

[0096] Game equipment 1 displays a network map screen on the TV monitor 4 based on the downloaded data (S112), and will be in the servers 73a and 73b of what

[ the ] No., --, the state of waiting whether for the game of 73j throat to be chosen by the play person (S113;NO). A play person's selection of predetermined server 73a, server 73b, --, connecting with one of server 73j performs connection processing to the server 73x (however, x means one of a, b, --, j) (S114). (S113;YES) After an appropriate time, game equipment 1 gives the server concerned transmitting processing for ID assigned to a play person's name, and the play person (S115).

[0097] In response to this, server 73x send out the name of all play persons that have connected etc. to each game equipment to the game equipments 1 and 1 linked to server 73x, and --, as shown in drawing 6 (S301 of drawing 6 ). Next, server 73x send out data required to stand by in a large room to game equipment 1 (S302 of drawing 6 ), and become the selection waiting from game equipment 1 (S303;NO of drawing 6 ).

[0098] Game equipment 1 returns to drawing 4 , and carries out display processing of the network screen 400 shown in drawing 7 to the TV monitor 4 based on the data from server 73x (S116 of drawing 4 ). As the network screen 400 is shown in drawing 7 , it returns to a screen left end at the content 401 of a game, and returns at the kind 402 of room, and the right end of a screen to the lower part of the creation directions button 403 of the new room, and this button 403 in the screen upper part at the room connection button 404 and the bottom of it, and keyboard screens 407 are consisted of by 1/3 of the fields of the screen of the passing point place specification button 406 and the screen lower part About these meanings, it mentions later.

[0099] And game equipment 1 will be in the state of waiting of choosing a predetermined game based on this screen 400 (S117;NO of drawing 4 ). And if selection instructions of a game are inputted into game equipment 1 from a play person, game equipment 1 will carry out sending-out processing for the kind and the content of the selected game to server 73x (S118 of drawing 4 ).

[0100] Thereby, server 73x send out required data to game equipment 1, when performing a game application program, if the data about the selected game are received as shown in drawing 6 (S304;YES of drawing 6 ) (S304 of drawing 6 ). Furthermore, server 73x incorporate game data etc. from game equipment 1, and send out data to other game equipments 1 and 1 connected to the same game application, and -- (S305 of drawing 6 ). And server 73x process the advance state of game application (S306 of drawing 6 ).

[0101] Then, if game equipment 1 incorporates required data and a required program when processing game application in the state where it connected with server 73x, as shown in drawing 4 , it processes, and a game is advanced (S118, S119 of drawing 4 ).

[0102] Thus, by the game system, where between an authentication server 72, the vice-server 73, and server 73x as which the low rank was chosen further is connected with the game equipments 1 and 1 and --, an online network game can be gone on.

[0103] Here, according to drawing 25 , the communications protocol of a game terminal and a server is explained taking the case of the case where three terminals A, Terminal B, and Terminal C are used concretely.

[0104] Terminal A connects with a server after this, the play person who is going to hold communication waging war is operating it, the play person by whom Terminal B is being connected to the "large room" shall operate it, and the play person by whom Terminal C carries out terminal AGA entrance into a room, or is already being connected [ aforementioned ] to the room (No. 01 room) after this shall operate it.

[0105] As shown in drawing 25 , the intention of connection is first conveyed from Terminal A to a server (signal a).

[0106] this signal a -- receiving -- a server -- after connection processing -- the kind of game, an advance situation, etc. -- Terminal A -- sending (signal b) -- the purport which Terminal A connected to Terminal B is reported (signal b')

[0107] In a server, Terminal A tells a server the hope of entrance into a room in a No. 01 room immediately (signal c), and the entrance state of a No. 01 room is investigated to this demand, and if entrance into a room is possible, an entrance enabling signal is sent out (signal d). At this time, Terminal A is provided with the information on a No. 01 room, and the information of the partner (terminal C) who has already entered the No. 01 room with entrance permission.

[0108] Terminal A is prepared based on the information sent by the server (understanding of the rule of a game etc.), and the signal of the purport which is Preparation O.K. is sent out (signal e). On the other hand, as for a server, offer of the advance situation of a game etc. is made to Terminal A and Terminal C (Signal f, signal f'). In addition, the content which reports that Terminal A entered a room is also included in signal f' to Terminal C at this time.

[0109] then, if a game is started, the signal based on operation of Terminal A will send to a server -- having (signal g) -- this signal g -- being based -- the operation information on Terminal A -- Terminal A -- returning (signal h) -- the operation information on Terminal A is offered to Terminal C (signal h')

[0110] moreover, contrary to this, the signal based on operation of Terminal C sends to a server -- having (signal i) -- this signal i -- being based -- the operation information on Terminal C -- Terminal C -- returning (signal j) -- the operation information on Terminal C is offered to Terminal A (signal j')

[0111] After the game advances by these repeats and a game ends the rest, a server sends out the acknowledge signal of a game end to Terminal A and Terminal C (Signal k, signal k'). On the other hand, Terminal A transmits the game state (victory or defeat are included) by game end to a server (signal l), and Terminal C transmits the game state by game end to a server (signal m).

[0112] [Creation of the data of the card gestalt for exchanging personal information] Through the game key station, each game equipment consists of systems for games as stated above so that a play person's individual introduction information can be exchanged. The data suitable for introducing play person individuals, such as a name,

a birth date, the address, a hobby, a self-portrait, and game results, are contained in this individual introduction information. About the information about privacy, such as a name, a birth date, and the address, the fictitious thing which the play person did not necessarily need to specify the fact or the play person created may be used, and it is also still more possible not to specify these information. these various information -- the shape of a card -- it is collected so that it may be suitably displayed on a game terminal unit as an object of a card That is, in this online network game system, a game control program performs control processing which expresses the aforementioned individual introduction information like a card to each terminal unit, and as it is whether to exchange cards, it can exchange mutually the information group in which the parenthesis was summarized among play persons.

[0113] The communications protocol of the server for the above-mentioned card exchange and game equipment is shown in drawing 28 . In addition, in this drawing 28 , A, B, and C are game equipment 1, A, B, and C have already entered the predetermined number room, and the example as which A requires card exchange from B is shown.

[0114] First, the card exchange with B is requested from a server with Signal a from A. In response to this request, the purport transmitted to B to A which told that there was a request of card exchange from A to B (signal b), and had the request with \*\* is told by signal b' by the server. Since the card exchange request concerned is not made by C at this time, there is no transmission to C from a server.

[0115] Next, B which received the request of card exchange from A tells the volition which carries out card exchange to a server by OK/NO (signal c).

[0116] a server -- the reply from B -- A -- telling (signal d) -- the purport that the reply was transmitted to A to B is reported (signal d') Since the card exchange request concerned is not made by C at this time, there is no transmission to C from a server.

[0117] drawing 8 -- individual introduction information -- a card -- it is drawing showing Screen 500 in which the state where it was collected like is shown a card -- the data about games, such as a rate of the kind of the frequency which performed the game results and the game of the character code corresponding to the character equivalent to play person's self-portrait, play person's ID, play person's name, and a play person's past, and selected game, are contained in the data constellation for forming a screen [ like ] Game equipment 1 is displayed as a card Mr. graphic 500 as formed the indicative data of a card gestalt from a name etc. and indicated to be the character code about other game equipments (play person) which received through the game key station, and ID to the TV monitor 4 of game equipment at drawing 8 . This card Mr. graphic 500 contains the character 501 shown in a square field, and an individual ID 502 and a name 503.

[0118] [Individual information-interchange operation] Next, exchange operation of personal information is explained. Drawing 9 is a flow chart for explaining operation of the game equipment of the side which sends a card. Drawing 10 is a flow chart for

explaining operation of the game equipment of the side which receives a card.

Drawing 11 is drawing showing the screen developed one by one when the flow chart of drawing 9 and drawing 10 is processed.

[0119] Exchange of the information between play person individuals is realized by my hearing exchanging cards. Although a play person cannot exchange cards in a game, he can exchange cards before the start of a game, or after an end. However, it can be changed when a card is exchangeable.

[0120] Execution of the flow chart for card exchange of drawing 9 and drawing 10 displays Screen 600 shown in drawing 11 (a) – drawing 11 (d) according to the stage of the processing. The content of Screen 600 is explained briefly. The data 601 which show the play person itself to Screen 600 are displayed on the lower left. Moreover, the data 602, 603, 604, and 605, such as a name to which it carried out simple [ of the self-introduction data about other play persons linked to the individual game space (each number room) where the play person has participated ], are displayed. 605 displays the simple data concerning the play person who is not present in the same "the individual game space (number room)." moreover, the play person who has connected with the center section of Screen 600 in "individual game space" — the card exchange button 606 which performs card exchange with the play person chosen inside, and the return button 607 for returning a game screen to the processing state in front of one are displayed

[0121] If the game equipments 1 and 1 and — are connected to server 73x, the initial screen for choosing the kind of game will be displayed. If a specific game screen is chosen here, the game screen of the "large room" as stated above which is the initial screen of the game will be displayed. Drawing 7 shows the game screen of this "large room." "Mah-jongg" is chosen among the kinds of game. The "room" is formed by four persons' good play person in the unit which carries out mah-jongg. A play person can go into the game space which is the room which does not amount to four persons. When it is going to go into the "room" which a play person desires, the icon 404 of "room connection" is chosen. When a play person creates new "room" and collects a mah-jongg friend, the icon 403 of "room new creation" is chosen.

[0122] If a play person chooses the "room" or "new room creation" is chosen, game equipment will shift to the processing which performs a mah-jongg game with other play persons, and will display a corresponding screen. In drawing 7 , 406 is an icon which shows the place which can exchange card data as stated above. In the example of drawing 7 , card exchange is performed among other play persons of three persons in the "room." In addition, 405 is a button for returning to the processing before one. A "large room" is large game space constituted for every kind of game, and the "room" is equivalent to the individual game space which is formed in this lower part and which is the aggregate of two or more play persons who perform a waging-war game mutually. By a play person's choosing the kind of game, and going into a "large room", and choosing the "room", cooperating with a

waging-war partner's play person can be performed simply, and the processing operation by the side of the play person for participating in an online network game is simplified.

[0123] In the state of the "room", operation of a card exchange button starts the flow chart of drawing 9 .

[0124] It judges whether game equipment 1 has 100 cards immediately already exchanged among other play persons, when a card exchange button is operated (S401 of drawing 9 ). the time of 100 cards already being assembled, as for game equipment 1 — (S401;YES of drawing 9 ), and " — since it already has 100 sheets, more than this is impossible Please arrange a card in the door. A message is displayed on the TV monitor 4 as " (S402 of drawing 9 ), and it returns to an initial state.

[0125] When the card has not resulted in 100 sheets, (S401;NO of drawing 9 ) and game equipment 1 will be in the state of waiting of displaying screen 600a drawing 11 (a) As shown on the TV monitor 4, and determining an exchange partner (S403;NO). If a certain button is operated (S403;YES), game equipment 1 will detect the contents and it will return to an initial state at the time of "operation of a cancellation button."

[0126] A certain button is operated (when a specific play person is chosen among other play persons who are present in the "room" as shown in drawing 11 (b) as a result of game equipment's 1 judging the contents, the selected play person communicates with server 73x, and judges whether it is yet in the game room (S404)). (S403;YES)

[0127] the time of the selected play person having already left the "room" as a result of this judgment — (S404;NO) — it becomes the wait operation of a button again (S403;NO) On the other hand, when having not yet left, it judges whether a partner's play person is exchanging cards through (S404;YES) server 73x (S405).

[0128] Game equipment displays (S405;YES) and the message "it seems that card exchange is performed with another partner" on the TV monitor 4, while a partner's play person is exchanging cards (S406), and it returns to an initial state. On the other hand, when a partner's play person omits card exchange, (S405;NO) and game equipment 1 display the message of "demanding card exchange" on the TV monitor 4 while demanding card exchange from other game equipments 1 of card exchange (S407).

[0129] On the other hand, as shown in drawing 10 , other game equipments 1 which received the request of this card exchange performed the flow chart related to card exchange, and on condition that other partners' card was not exchanged, as it was shown in (S501;NO of drawing 10 ), and drawing 11 (c), they had the exchange request of a card from Mr. "OO first. Does it OK? The message " is displayed on the TV monitor 4 connected to other game equipments 1 (S502 of drawing 10 ). "(card exchange )the button 608 which receives" and the "(card exchange )button 609 which does not receive" other than this message are displayed on screen 600c.

[0130] Other game equipments 1 become a time limit, for example, the state of the waiting for the input from a play person, within 10 seconds (S503 of drawing 10 ). - not receiving [ in which other game equipments 1 receive exchange for a card from a play person ] -- which selection input should do in the time limit -- the time of there being nothing -- (S503;YES) -- Since the data which refuse card exchange to game equipment 1 were sent out and a response was not in "time limit, it refused (card exchange). The message made into " is displayed (S504 of drawing 10 ), and it returns to the initial state of the flow chart of drawing 10 .

[0131] When a receiving [ from a play person / receive card exchange or ]-in the time limit-it input is carried out, other game equipments 1 (S503;NO of drawing 10 ), The input was checked (S505 of drawing 10 ), and "card exchange was refused while sending out the data which refuse (S505;NO) and card exchange to the game equipment 1 which is demanding card exchange in the input which refuses card exchange. " and a message are displayed on the TV monitor 4 (S506 of drawing 10 ), and it returns to the initial state of the flow chart of drawing 10 .

[0132] When there is an input to which it is supposed that cards may be exchanged from a play person, other game equipments (S505;YES of drawing 10 ), It judges whether the card by which accumulation exchange was carried out became the specified quantity, for example, 100 man-minutes, (S507 of drawing 10 ). When not amounting to 100 man-minutes, (S507;NO) and the card message exchange were performed, and as shown in drawing 11 (d), while displaying the characters 611 and 612 showing exchanging cards, exchange of a card was performed with Mr. "\*\*\*\*. The message of " is displayed on a screen (S508 of drawing 10 ).

[0133] And a message [ "please save, without fail" ] is displayed on the TV monitor 4 connected to other game equipments 1 (S509 of drawing 10 ), and processing is ended.

[0134] With game equipment 1, it returns to drawing 9 , and when there is no response of whether to exchange cards into the time limit, (S408;YES of drawing 9 ) and the message which it supposes, "A response was not in the time limit" are displayed (S409 of drawing 9 ), and it returns to the initial state of the flow chart of drawing 9 .

[0135] Moreover, with the game equipment 1 concerned, when a response is in the time limit, (S408;NO of drawing 9 ) and its response are checked (S410 of drawing 9 ), in the response of a notice, a message is displayed (S410;NO) and "card exchange was refused" at the TV monitor 4 (S411 of drawing 9 ), and it returns to the initial state of the flow chart of drawing 9 .

[0136] On the other hand, when there is a response to which it is supposed that cards may be exchanged, (S410;YES of drawing 9 ) and game equipment 1 judge whether the card became 100 man-minutes (S412 of drawing 9 ), when it is not 100 man-minutes, they perform (S412;NO) and the card message exchange, and they display, "Exchange of a card was performed with Mr. OO" (S413 of drawing 9 ).

[0137] And it displays on the TV monitor 4 by which the message is connected



[ "please save, without fail", and ] to other game equipments 1 (S414 of drawing 9 ), and processing is ended.

[0138] In addition, although (S412;YES of drawing 9 , S507;YES of drawing 10 ), and the card message exchange were carried out at the time for 100 sheets (S415, S511) and "card was exchanged, it cannot finish having any more. Please arrange a card. A message is displayed on the TV monitor 4 as ", respectively (S416, S511), and it returns to an initial state.

[0139] When the exchanged card is saved, as shown in drawing 12 , it is arranged as a card list 800 and stored in a predetermined storage region. The exchanged date 504 is also formed and the content of a game, a score, etc. can store this card list 800 further other than Cards [ 500a, 500b, 500c, and 500d ] information while it can store four cards 500a, 500b, 500c, and 500d per page.

[0140] Data required for this card are memorized by each game terminal unit or the play person thing at a server's predetermined storage region.

[0141] A character (501 of drawing 8 ) is displayed on a card as stated above. A character consists of the aggregate of the decided parts. By choosing these parts suitably, a play person can design an original character.

[0142] A code is assigned to each parts by drawing 13 , and it is shown in it that both are table-ized. Setting preservation of this table is carried out at the predetermined storage region of each game terminal unit. That is, in order to create the character 501 of a card 500 to the game equipments 1 and 1 and —, many characters 501 are decomposed into parts 551, and the table 550 which made each parts correspond to a code 552 is saved to storage regions, such as ROM1b of each game equipments 1 and 1 and —, or Work RAM.

[0143] In the parts 551 of a character here The profile of two or more kinds of human beings' upper half of the body, Two or more kinds of hairstyles put into these human beings' profile, two or more kinds of eyes, a nose, a mouth, What made configurations, such as two or more kinds of eyes put into the profile of configurations, such as two or more kinds of eyes put into configurations, such as an ear, the profile of two or more kinds of animals, and the profile of these animals, a nose, a mouth, and an ear, a robot, etc. and this robot's profile, a nose, a mouth, and an ear, the shape of parts is said.

[0144] In order to make the character 501 of a card 500, in game equipment 1, a play person chooses each parts 551, displays this on the TV monitor 4, and creates the predetermined character 501. Subsequently, this character is stuck on a card 500.

[0145] In case a character 501 is sent to the game equipment 1 of a card exchange place from the game equipment 1 of card exchange origin, only each code 552 of the parts 551 which form the character 501, and —, and — are sent to the other party's game equipment 1. Each parts 551 and — are taken out from the received code 552 and the table 500 which is in a basis inside game equipment 1 self about —, and it creates as a character 501, and expresses to the TV monitor 4 as game equipment

1 as some cards 500. therefore, between the game equipment 1 of the exchange origin which was going to exchange cards, and the game equipment 1 of an exchange place, since that text data (alphabetic data) may be sent does not only need to send an image data (data of a picture), the transmission speed for card exchange is raised — it can do

[0146] A play person can have feeling as explained above, as if according to the gestalt of this operation it goes to a spa, it moves from a "large room" to \*\* "the game room" and it carried out the amusement game. the game space of the "room" — a card — in order to be able to perform exchange of the individual introduction information through data [ like ], while anyone can enjoy a game simply and in comfort, partner's play person's individual introduction information is easily acquirable

(2nd operation gestalt) Drawing 14 is the block diagram showing the example of the communication network concerning the 2nd operation gestalt of this invention. Each game equipment can access various networks through an Internet provider. It can connect with the high order specification server of a specific network, and this game equipment can be connected to a general network as stated above. Furthermore, each game machine accesses the low rank specification server located in this high order specification server's low rank, and is connected to a low rank specification network through this low rank server. The high order specification network by the aforementioned high order server is a network formed in home video game machines of the same kind, and especially a low rank specification network is a network built for the game systems of this invention. By forming a low rank game network in a high order game network downward, management and a design of a specific game system become easy.

[0147] In an above-mentioned operation gestalt, personal information includes individual game results, the taste of a game, etc. especially about a game.

(Modification of the 1st and 2nd operation gestalt) Next, the modification about the operation gestalt mentioned above is explained.

[0148] First, the 1st modification is characterized by changing the screen of a card into card data according to this turnover rate including a card turnover rate. That is, the number of times (that is, other play persons deserve on an online network game system at "the number of times which met") exchanged for the card 500 data DT is made to hold. Whenever this turnover rate exchanges the same partner and the same card, it is integrated, and it is saved as some card data.

[0149] "The number of times which met and the correspondence table of the evaluation" which were beforehand appointed as shown in drawing 15 are recorded on the vice-server 73 of the game key station 7 as table data. As shown in this drawing, according to "the number of times which met", "the color CL of a card", the "KYARA motion MO", the "KYARA background BK", and "Title SR" are changed. Here, KYARA means a character.

[0150] "The number of times which met" is classified as an example "\*\*\*\*\*" the 1st,

the 2nd, the 4th, the 6th, the 8th, and 10th henceforth "\*\*\*\*\*." or [ that the sex of an exchange place (partner) is the same as the sex of an exchanging agency (itself) even if it is the same "the number of times (card turnover rate) which met" in card exchange of 2nd henceforth - the 8th henceforth ] — or it differs or is made to change "the color CL of a card", the "KYARA motion MO", the "KYARA background BK", and the content of "Title SR" according to the same surname or an isomerism [0151] When exchanging cards, game equipment 1 collates "the number of times which met and the correspondence table of the evaluation" which calculated what time exchange with the partner would become, and have memorized it to the vice-server 73 of the game key station 7, and its turnover rate. The portions of the "color CL of a card" of card data, the "KYARA motion MO", the "KYARA background BK", and "Title SR" are made to update according to this collating result. And the card message exchange is performed using this card data. And since their own card data are sent to an exchange partner and the partner's card data are sent from an exchange partner, this is made to save.

[0152] Thus, the card list on which the exchanged card data were displayed is shown in drawing 16 (a) – (d). As shown in this drawing, the parameter (“the color CL of a card”, the “KYARA motion MO”, the “KYARA background BK”, and “Title SR”) in connection with the gestalt of the object currently displayed on the configuration of those cards is changing according to “the number of times which met.”

[0153] Thus, the taste to the familiarity between users can be given to a game by changing the object currently displayed on the configuration of a card according to the card turnover rate (number of times which met).

[0154] Next, the 2nd modification is explained based on drawing 17 and 18. This 2nd modification enables it to send mail to the user who the mail address could also be doubled, could be appended and appended the mail address within this game application, when exchanging cards, as mentioned above. You may make it use this mail address with other applications.

[0155] In this 2nd modification, the game equipment 1 of the side which sends a card performs processing shown in drawing 17, and the near game equipment 1 which receives a card performs processing shown in drawing 18. The processing shown in drawing 17 corresponded to drawing 9 mentioned above, and has added processing of step S404 a-S404d to processing of this drawing further. The processing shown in drawing 18 corresponded to drawing 10 mentioned above, and has added step S500a, S500b, S502a, S502b, S505a, and S505b to processing of this drawing.

[0156] in processing of drawing 17 in the side which sends a card, the partner has not left the game room -- \*\* (Step S404; YES) -- a \*\*\*\*\* [ that game equipment 1 appends its mail address to card data if it judges ] -- the interchange from a user -- a RAPUTIBU input is answered and it judges (step S404a) When this judgment is set to YES, processing which appends the user's mail address to card data is

performed (step S404b). At the time of judgment of NO (a mail address is not appended), step S404b is skipped on the contrary.

[0157] Subsequently, a partner's user judges whether it exchanges and already has a card predetermined number of sheets (here 100 sheets) (step S404c). The user of NO, i.e., a partner, does not yet have 100 sheets by this judgment, but when it can be recognized as a margin being in a card data storage, it shifts to the processing after Step S405 like drawing 9 mentioned above. On the contrary, when it judges that the user of YES, i.e., a partner, already has 100 cards at this judgment, the message "card exchange cannot be performed since the partner has 100 cards" is displayed on the TV monitor 4 (Step S 404d), and it returns to the initial state of processing of drawing 17 .

[0158] On the other hand, if, as for game equipment 1, this processing is started in processing of drawing 18 in the side which receives a card, he will judge first whether it already has the card of predetermined number of sheets (here 100 sheets) (step S500a). By this judgment, YES, i.e., when it already has 100 cards, the message "card exchange cannot be performed since it has 100 sheets although there was a request of card exchange from Mr. OO" is displayed on the TV monitor 4 (step S500b), and it returns to processing of step 500a. On the contrary, by judgment of step S500a, at the time of NO (it does not yet have 100 sheets), after performing judgment of being under card exchange with other partners, and display processing of the purport which has an exchange request further (Steps S501 and S502), processing of step S502a and S502b is performed.

[0159] In step S502a, game equipment 1 judges whether the mail address is appended to card data, and, in NO (the mail address is not appended), processes Steps S503 and S505. opposite -- YES (that is, appending of a mail address) -- a case -- the TV monitor 4 -- " -- the mail address is appended -- the message " is displayed (step S502b) and, subsequently to processing of Step S503, it shifts

[0160] And when there is finally an input of the purport which may exchange cards at Step S505 from a user (Step S505; YES), it judges whether game equipment 1 appends a mail address to the card data to exchange by the input from a user (step S505a). When this judgment becomes YES, i.e., mail address appending, processing which appends its mail address to its own card data sent to an exchange request place is performed (step S505b). Card exchange after Step S507 is processed on the contrary at the time of NO, without processing step S505b about mail address appending (namely, although cards are exchanged in response to a request, when a mail address does not append).

[0161] The processing except having mentioned above is the same as drawing 9 and the processing of 10 which were mentioned above.

[0162] Therefore, by appending processing of this mail address, it can append to card data and mail addresses can also be exchanged. Although cards are exchanged, it is also the feature of this modification that the room of the selection according to the degree of intimacy etc., such as yet not exchanging mail addresses, is also left

behind. Thereby, the width of face of communication as a communication game spreads, and diversification of the idea nature of a game can be attained.

[0163] Next, the 3rd and the 4th modification are explained. These modifications are related with the example which uses the card data to exchange with other applications other than this game application.

[0164] The 3rd modification is an example constituted so that card data may be read with other applications and it may treat as a common format not only one application but on a communication network. In order to obtain this composition, the common area which can be read from other applications in the field of the data saved with this game application is secured. Usually, what is necessary is to encipher the save data of a game, to store card data in the fixed field which a general user can rewrite arbitrarily or cannot peruse and which is also in save data as a common format, although it is like like, and just to enable it to read the data by making a predetermined program carry. In this case, this common format and predetermined program perform predetermined encryption processing, it is made to carry out to decryption processing using a code code, and secrecy is held.

[0165] Furthermore, the 4th modification is an example which gives information, such as an individual taste, to card data. The taste information of the individual "he likes a vehicle" is made to hold to card data in addition to the data in connection with a game. When this has been read in the network game of a vehicle, it is made to display on the top term of a card preferentially, when the hula showing such taste information is contained in card data. Moreover, the card can also make it specify in other applications "in what game it exchanged." Thereby, communication in an online network game can be made smooth, and a horizontal breadth can be given to application. Furthermore, the communication of information between two or more applications becomes possible by this system.

(3rd operation gestalt) The 3rd operation gestalt of this invention is explained based on drawing 19 – drawing 22 .

[0166] The game system concerning this operation gestalt has the feature to have built the "game convention" on the network, and has the feature from a viewpoint which manages a convention smoothly and impartially especially in the penalty grant processing to the violation (here, actions, such as reset in the middle of a game and a data copy, are said, and this is expressed as "a wicked action") to the rule required of a game participant.

[0167] The game convention on this network is held in the form which carries out based on the play data of a fixed period, and announces a rank king. The concept is shown in drawing 19 . The server of the game key station 7 adopted by this game system uses the database of convention limitation, in order to suppress the things (reset, data copy, etc.) which a user breaks, since it does not have the database facility.

[0168] A convention server is built in the game key station 7. A convention plan server, a convention management server (one of the – of 1 No. No. 10 servers takes

the post of the duties), a ranking data saved area, and the authentication database for conventions are built in soft by this convention server. Each game equipment 1 participates in a profile and the game convention held with a convention server in following sequence. In addition, the parenthesis writing number showing the following order of a step and the number of the arrow in drawing 19 correspond on explanation, respectively.

- (1): Connect game equipment 1 to a convention server.
- (2): A "convention management plan server" checks the present convention situation, and downloads the convention situation data to a client (game equipment 1).
- (3): When the intention that a client participates in a game convention is shown, the data of the client are registered into "the authentication database for conventions." Thereby, it can participate in a game convention.
- (4): A client goes into the game server which is managing the game convention, and performs a game.
- (5): The play data performed in the game convention are saved in the authentication database for conventions.
- (6): It is totaled per Japanese and the result of a game convention is data-ized as ranking.
- (7): When a client sees ranking, download ranking data.

[0169] The information what game the plan of convention management is where and performs with what rule when is data-ized, and it is made by holding in a convention server. Fundamentally, a game convention is managed on the schedule which the fixed period followed. Moreover, in consideration of a server down or generating of many problems, change of data is attained so that correspondence of cancellation of a convention can be taken at any time. the target data in convention management – for example, 1. convention participating number and 2. -- which game, or 3(mah-jongg, shogi, etc. and.) -- it carries out with what rule, or (rule setup) they are 4. date (date), 5. holding period (days), the number of the 6. minimum games (the number of convention games), 7. convention names (alphabetic data : download display), and data for 8. convention sponsors (it displays

[0170] The client which participates in this game convention needs to express the intention of the participation to a game convention within a game. If the convention participating number does not exceed, it can participate in this game convention. On the database for conventions, already, when the participating number is full, it is told to the purport and client which cannot participate.

[0171] The fundamental rule is set to this game convention. The user to whom it participated in the game convention is what "the number of times of a convention game" is digested, and it is not regarded as a practice hachures participating end, but final game results remain. And it has been conditions that this number of times of a convention game is digested between fixed convention holding periods. However, it is possible to play exceeding the number of times of a convention game.

[0172] The convention management server's GS notional composition is shown in drawing 20 . Even if this server GS is an original format, he may be the same format as the usual game server. However, no participants other than the client (user) in which convention participation is possible can go into the convention management server GS in the room for carrying out a game (however, watching a game has become possible).

[0173] All the data that participated in these game conventions (mah-jongg, shogi, etc.), and were played are saved in the authentication database for conventions built in a key station. An example of the data saved is shown in drawing 21 . concrete -- the individual ID of the IP address of the name data of 1. player, the face data of 2. player, the member number of 3. player, the total value of 4. convention play data, the number of times of 5. convention play, and 6. player, and 7. player, and 8. wicked action information (number of times of reset etc.) -- it comes out

[0174] Although especially the wicked action information on the last item 8 participated in the game convention, before it digests the game of the number of times of a convention, it expresses wicked violation from which it resets on the way and which was left. A wicked user's [ such ] attention tends to be called at the time of next game convention participation, or it is going to impose and warn of a penalty, and is going to suppress such a wicked action.

[0175] This wicked action is judged and there are a method of coping with it by the convention management server side, and the technique of coping with it by the application (game software) side as technique of which it warns.

There is [ <diagnosis / by the 1A:server side /> that it can come, and ] two technique.

[0176] (a): A convention management server always manages all clients, and one supervises leaving, the number of times of a prohibition term, etc. in detail the middle, and it registers the record into the database for conventions.

[0177] (b): When coming out with the time of going into each game about all clients (at the time of entrance into a room and leaving), accept and manage another technique, and manage the user (a room is not left) (user who was got blocked and turned off the telephone line) who does not come out of a game by the regular method. This management method has the advantage that there are few burdens of a convention management server than the technique of the former managed in detail. There are the following modes in the warning method which the <warning-according to 1B:server side method> convention management server can take.

[0178] (a): In order to surely connect game equipment 1 to an accounting server (not shown) in the case of a home video game machine, when the client which performed the wicked action has connected next time, an accounting server warns or make the connection from a user refuse. In addition, the blacklist which carried the wicked doer name is sharable among two or more games at this time. That is, also in Game B, you may be made to perform warning and a connection refusal to the client which appeared in the blacklist in Game A.

[0179] (b): When the client to which each gate server (not shown) is a management thing about user ID, and performed the wicked action has connected next time, send a blacklist flag to a client from this server. The game application of a client warns by being indicating the mark and message of a "person under surveillance" by superposition on the face displayed on TV monitor, when the flag stands.

[0180] (c): When the client to which each gate server (not shown) is a management thing about user ID, and performed the wicked action has connected next time, send a blacklist flag to a client from this server. When the flag stands, it is made for the game application of a client to display a "warning text" on a screen for every network connection.

[0181] (d): Create a wicked doer's blacklist in the database for conventions, check the data of the authentication database for conventions based on this list, and emit warning by the E-mail according to the check result.

<the diagnosis by the 2A:application side> — there is two technique also in this

[0182] (a): The 1st is the technique of standing a flag at the time of a game start and a game end. In the usual game, data, such as game results, are saved at the time of a game end. On the other hand, it is the technique of which in the case of the technique using this flag minus carries out flag preservation at the time of a game start, a minus flag is added to the usual game results at the time of a game end, and an adverse element is canceled. For example, it writes in with "one loss" purposely at the time of a game start, and this "one loss" is returned at the time of a game end. By carrying out like this, for the client which plans leaving the middle in order "to escape since it has lost" in a game, the situation of "having been defeated" is made and leaving is suppressed the middle. This technique has the advantage of hanging no burden on a server side.

[0183] (b): This technique includes the certain conditions for judging a wicked action in application, and when it agrees on the condition, it writes the information in the fixed area of RAM of the main part of a game system. Thereby, since a flag is sharable not only one application but among two or more applications, "the number of times of reset", a "prohibition term", etc. can be judged.

There are the following modes in the warning method which can be taken by the <warning-according to 2B:application side method> application side.

[0184] (a): In the case of a home video game machine, write in a "person-under-surveillance" flag in a server main part, and after it, no matter what game software it may start, generate warning similarly.

[0185] (b): Write the flag from a blacklist in the main part RAM of a game system, and all applications stand a "blacklist flag" after it.

[0186] (c): Give a flag in the save data of a game and impose the items (for example, parts, a game, etc. of a face) which cannot be chosen according to the grade of a wicked action.

[0187] as mentioned above, a wicked action is certainly judged by the server side or the application side — both, it is alike to that extent, and it responds and a proper



warning and proper penal regulations are given. That is, when the wicked doer has connected with the same game convention or another game again, the flag in save data is changed, or the thing of the warning of "don't reset in a game" can be given and carried out to the client. Moreover, when a wicked degree exceeds a predetermined limit, connection of the client can also be refused at the time of next connection.

[0188] thereby -- on the way -- generating of wicked actions, such as leaving (reset), -- losing -- or -- suppressing -- game convention environment desirable for the client of game participation -- \*\*\*\* -- things are made

[0189] Furthermore, the played data are saved in the authentication database for conventions. This data is totaled per Japanese and the ranking of 100 high orders is saved as an example at a ranking data saved area. This ranking information can be downloaded by carrying out the click of the download button from a menu, and a user can see it. In addition, the information which can be downloaded is limited by the items 1-5 listed to drawing 21.

[0190] When a convention period expires, finally ranking is totaled, the number of convention games is cleared, and the ranking of only a client is taken out. An end of a convention period continues displaying the ranking which carried out the last total to the following game convention. The relation of the game convention and ranking display to drawing 22 is shown typically.

[0191] In addition, in the operation gestalt of this invention, the aforementioned authentication server performs control action for charging the case where a play person accesses to a specific game server. Moreover, to a wicked play person, a specific game server or an authentication server notifies that it is a wicked play person to a game terminal unit, and performs control action of displaying on a screen.

[0192]

[Effect of the Invention] As explained above, according to this invention, an easy and comfortable game can be enjoyed with two or more play persons linked to the special server, and also a game partner's personal information is exchangeable, and a game can enjoy itself, and it can be alike, in addition an acquaintance friend etc. can make.

---

[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

## DESCRIPTION OF DRAWINGS

---

### [Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] Drawing 1 is the block diagram showing the whole game system composition concerning the 1st operation gestalt of this invention.

[Drawing 2] Drawing 2 is the block diagram showing the game equipment used by this system.

[Drawing 3] Drawing 3 is the block diagram showing the composition of the game key station used by this system.

[Drawing 4] Drawing 4 is a flow chart for explaining connection operation with the game equipment and the game key station in the above-mentioned game system, and operation of the game play after connection.

[Drawing 5] Drawing 5 is a vice-server's processing flow chart in this system.

[Drawing 6] Drawing 6 is a processing flow chart in the No. 1 server or the No. 10 server of this system.

[Drawing 7] Drawing 7 is drawing showing the network screen displayed in case it processes with the flow chart of this system.

[Drawing 8] Drawing 8 is drawing showing the display screen of the card gestalt of this system.

[Drawing 9] Drawing 9 is a flow chart for explaining operation of the side which sends the card of this system.

[Drawing 10] Drawing 10 is a flow chart for explaining operation of the side which receives the card of this system.

[Drawing 11] Drawing 11 is drawing showing the screen displayed when the flow chart of drawing 9 and drawing 10 is processed.

[Drawing 12] Drawing 12 is the plan of the card list in this system.

[Drawing 13] Drawing 13 is drawing in which table-izing the relation of the code of each parts in this system, and showing it.

[Drawing 14] Drawing 14 is the example of the game system concerning the 2nd operation gestalt of this invention.

[Drawing 15] Drawing 15 is front drawing showing an example of "the number of times which met and the correspondence table of evaluation" showing the 1st modification.

[Drawing 16] Drawing 16 is the screen view of the card list which carried various kinds of cards to which the background etc. was changed according to the number of times which met.

[Drawing 17] Drawing 17 is a flow chart explaining processing of the game equipment of the side which sends the card concerning the 2nd modification.

[Drawing 18] Drawing 18 is a flow chart explaining processing of the game equipment of the side which receives the card concerning the 2nd modification.

[Drawing 19] Drawing 19 is drawing explaining the concept of the game convention concerning the 3rd operation gestalt of this invention.

[Drawing 20] Drawing 20 is drawing explaining the convention server of a game convention.

[Drawing 21] Drawing 21 is a list explaining the play item saved in the authentication database for conventions.

[Drawing 22] Drawing 22 is drawing explaining the time flow of a game convention.

[Drawing 23] Drawing 23 is a flow chart which shows the execution control routine of the extra game performed during connection with the server of drawing 4 .

[Drawing 24] Drawing 24 is the front view showing a part of display screen of an extra game.

[Drawing 25] Drawing 25 is a flow chart for explaining the communications protocol of a server and a terminal using Terminals A, B, and C.

[Drawing 26] Drawing 26 is a block diagram explaining the state when connecting game equipment to a key station through an Internet provider, and the detail of the special server (world) of a key station.

[Drawing 27] Drawing 27 is a block diagram for explaining the entrance situation and communication gestalt (packet communication) of the client in a play server.

[Drawing 28] Drawing 28 is the flow chart showing the communications protocol about card exchange.

[Drawing 29] Drawing 29 is a system configuration view at the time of the fundamental network-system composition of this invention being shown, and preparing a single authentication-bar to two or more game servers especially.

[Drawing 30] Drawing 30 is a control flow chart for judging permission/disapproval of access by the authentication server in the system configuration view shown in drawing 29 .

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

**Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.**

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

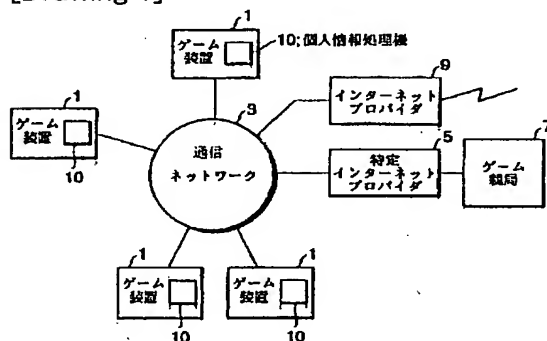
2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

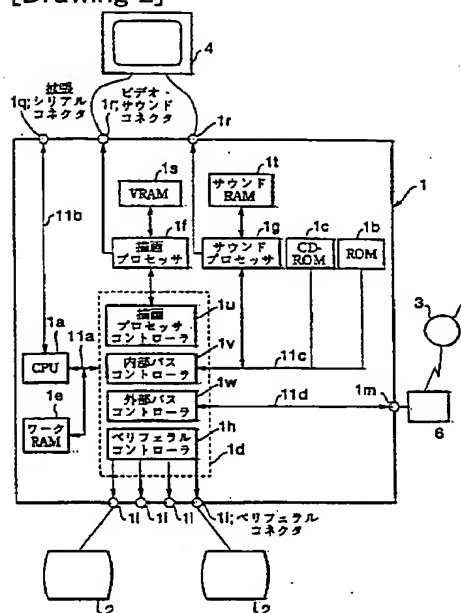
---

## DRAWINGS

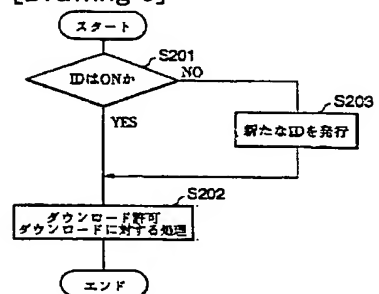
[Drawing 1]



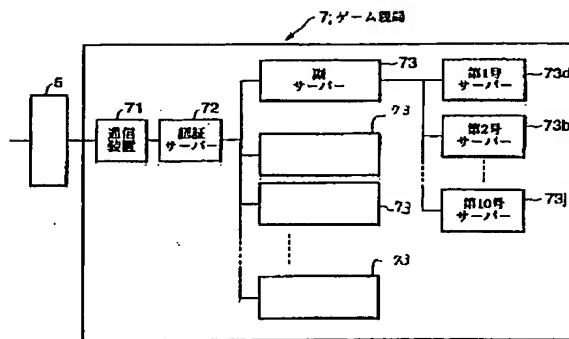
[Drawing 2]



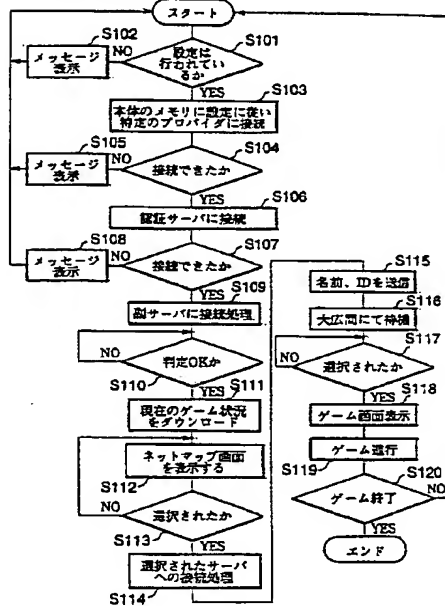
[Drawing 5]



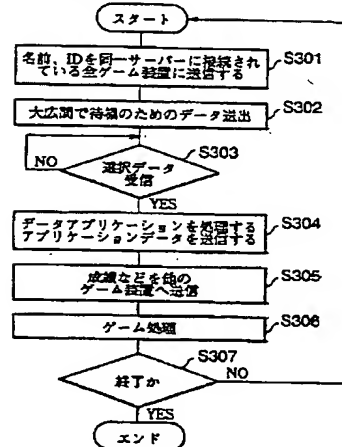
[Drawing 3]



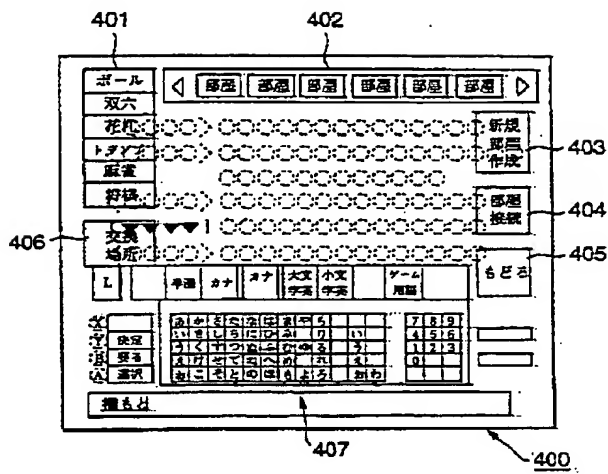
[Drawing 4]



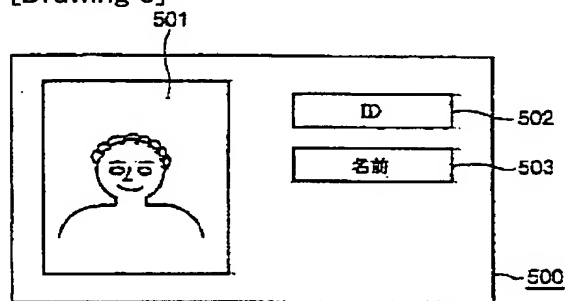
[Drawing 6]



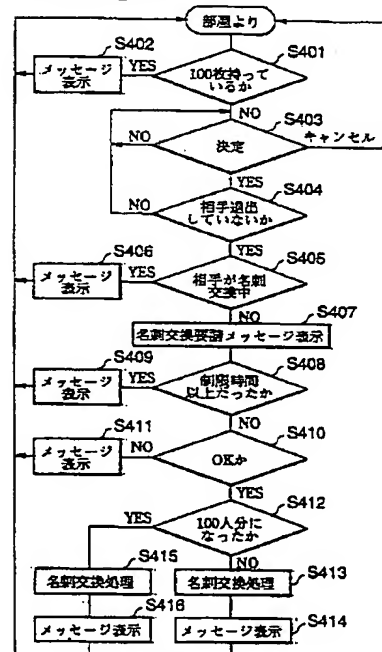
[Drawing 7]



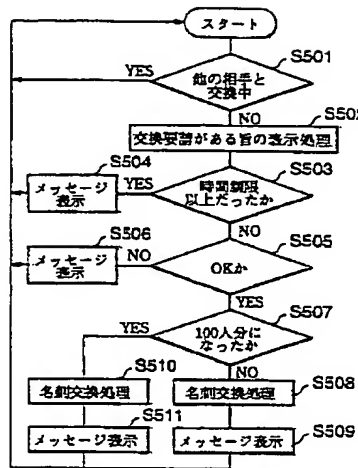
[Drawing 8]



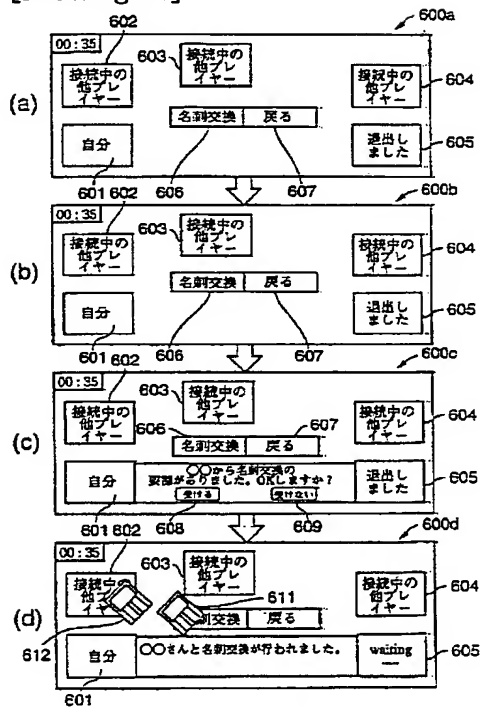
[Drawing 9]



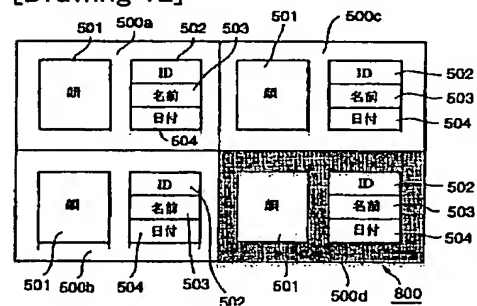
[Drawing 10]



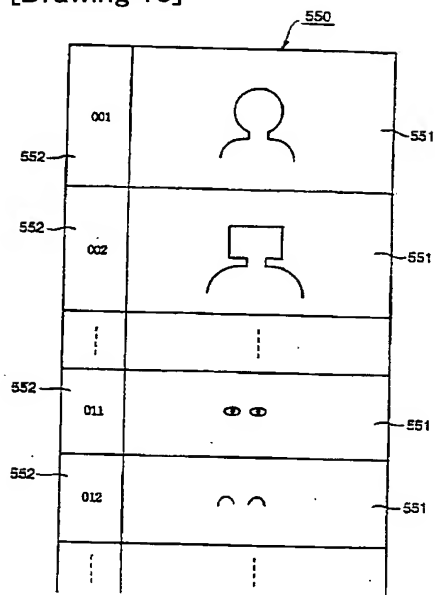
[Drawing 11]



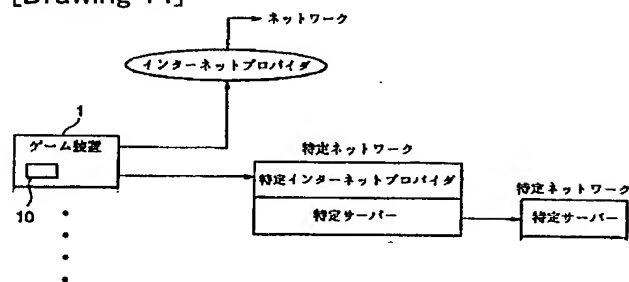
[Drawing 12]



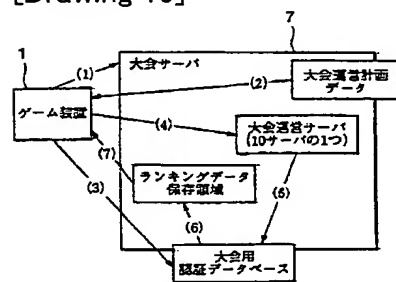
[Drawing 13]



[Drawing 14]

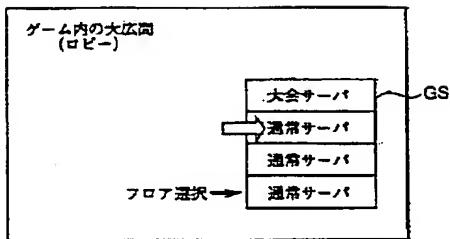


[Drawing 19]



[Drawing 20]

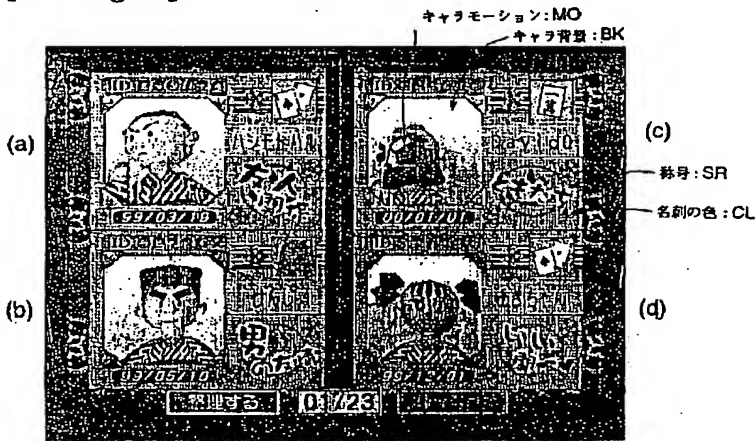




[Drawing 15]

No.	会った回数	名刺の色 :CL	キャラモーション :MO	キャラ背景 (PI):BK	称号:SR	自分の性→相手の性	備考
001	1回目以降	1段階目	基本待機	22	ともだち	男・女→男・女	
002	2回目以降	2段階目	基本待機+呼びかけ	4	厚い友情	男→男	
003	2回目以降	2段階目	基本待機+呼びかけ	4	友人関係	男→女、女→男	
004	2回目以降	2段階目	基本待機+呼びかけ	4	睦まじき仲	女→女	
005	4回目以降	3段階目	基本待機+喜び	3	男の友情	男→男	
006	4回目以降	3段階目	基本待機+喜び	3	友好関係	男→女、女→男	
007	4回目以降	3段階目	基本待機+喜び	3	親まじき仲	女→女	
008	6回目以降	4段階目	基本待機+喜び	2	良の友情	男→男	
009	6回目以降	4段階目	基本待機+喜び	2	親密な関係	男→女、女→男	
010	6回目以降	4段階目	基本待機+喜び	2	沢ありな仲	女→女	
011	8回目以降	5段階目	基本待機+喜び	10	親の友情	男→男	
012	8回目以降	5段階目	基本待機+喜び	10	いい関係 (十ハートマーク)	男→女、女→男	
013	8回目以降	5段階目	基本待機+喜び	10	親しき仲	女→女	
014	10回目以降	6段階目	基本待機+喜び	1	親友	男・女→男・女	

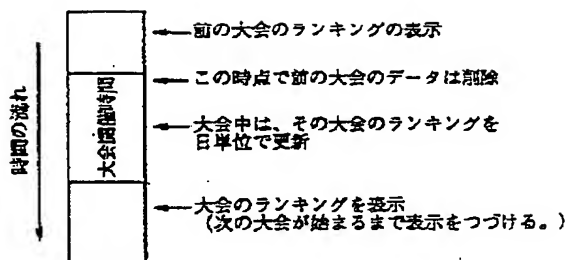
[Drawing 16]



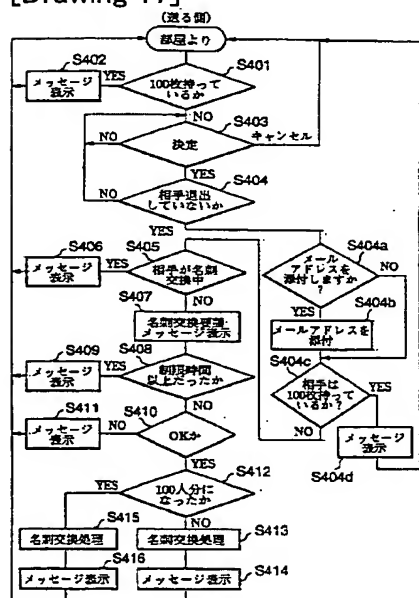
[Drawing 21]

① プレイヤーの名前データ
② プレイヤーの顔データ
③ プレイヤーの温泉会員ナンバー
④ 大会プレイデータの合計
⑤ 大会プレイ回数
⑥ プレイヤーのIPアドレス
⑦ プレイヤーのインディビジュアルID
⑧ 悪質行為情報

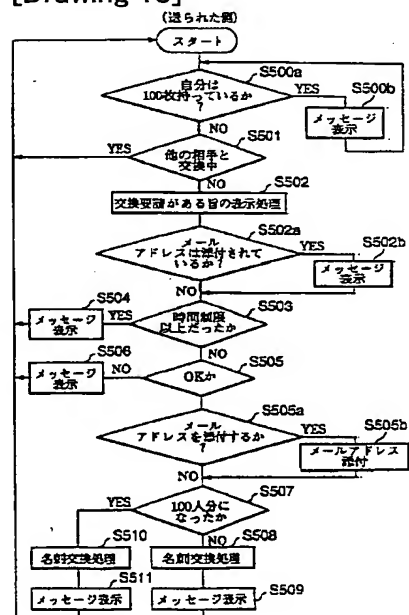
[Drawing 22]



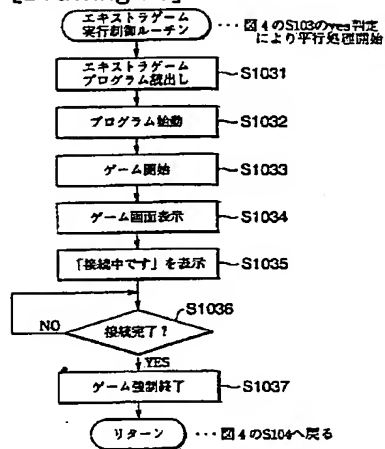
[Drawing 17]



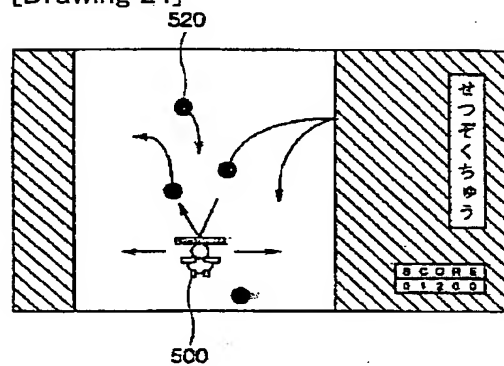
[Drawing 18]



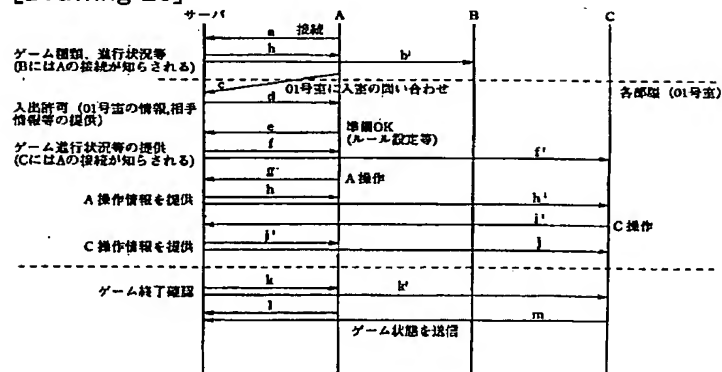
[Drawing 23]



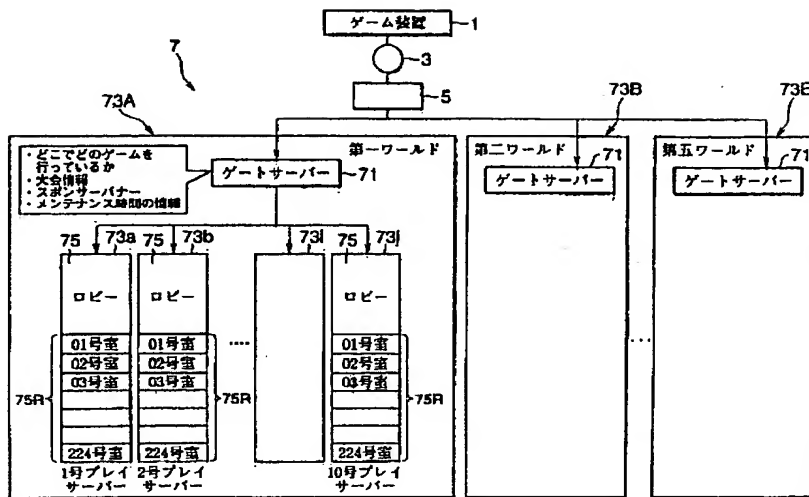
[Drawing 24]



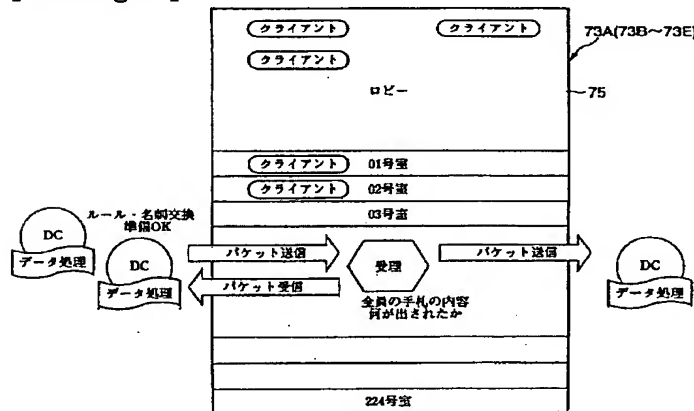
[Drawing 25]



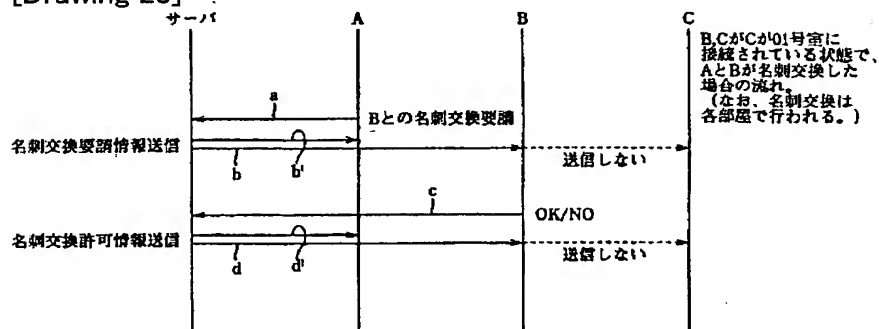
[Drawing 26]



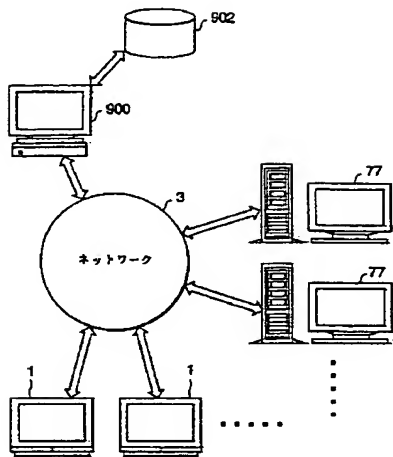
[Drawing 27]



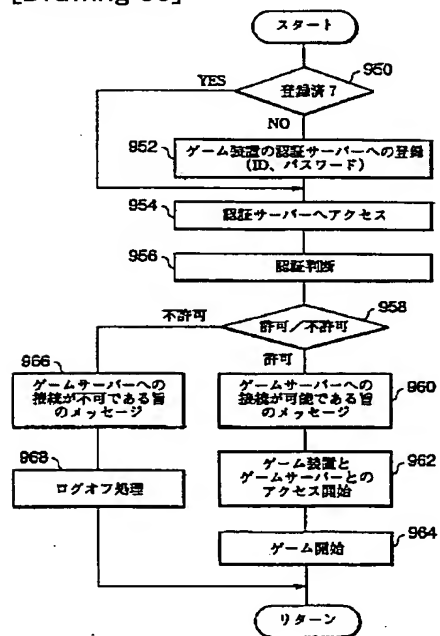
[Drawing 28]



[Drawing 29]



[Drawing 30]



[Translation done.]